2 CDs JOC FULL! - DISCIPLES – UN TBS FANTASTIC

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • August 2003

JOC FULL!!



Disciples
Sacred Lands - GOLD

PREVIEW
Lord of the Rings: The Return of the King
Trilogia cucereşte PC-ul

REVIEW
Colin McRae Rally 3
Simulatorul de raliu

Chaser
First Psychological Shooter



115.000 lei

DEMOS THE GREAT ESCAPE ■ TRON 2.0 ■ WILL ROCK **PATCH** DIABLO II LOD 1.10 ■ MORROWIND 1.2.0722 ■ TR ANGEL OF DARKNESS V42
IMAGINI LOTR: THE RETURN OF THE KING ■ SNIPER ELITE **FILME** XIII **DRIVERE** DETONATOR 44.67 XP ■ ATi CATALYST 3.5 ■ SB AUDIGY/LIVE!



WOW

Să te tot bucuri. Să plesnești de fericire. Să te dai de trei ori peste cap și tot nu te poți face mai fericit... Luna iulie a fost una a plăcerilor. Dacă nu ai ajuns la mare, n-are a face. RPG-ist să fii, că nu-ți mai trebuie altceva decât computer. De exemplu, ne bucurăm de Nopțile Niciodată Iarnă: Umbrele lui Undrentide (titlul ăsta imbecil mi-a dat o grămadă de bătăi de cap și lui Mitza o grămadă de bătăi la ușă, pe la trei dimineața) sau de TES III: Luna de sânge. Și chiar c-a fiert de bucurie sângele că o vedem din nou pe Lara Croft (despre sânii șturlubatici ai căreia Sebah nu s-a putut exprima prea coerent... de emoție). Încă ne mai bucurăm că Locke s-a însurat (Hai acasă, e târziu, lasă jocu', alea alea etc.). De fapt, nu-i chiar așa, pentru că DA, oameni buni, am descoperit că s-a inventat familia de gameri.

Altă bucurie mare: Marius Ghinea a dispărut. Eh, nu ăsta-i motivul bucuriei (sau e?). Stimabilul redactor s-a retras în locuința-i, cu Blitzkrieg la braț și un zâmbet misterios de invizibil, umbrit de fericirea că, ÎN SFÂRȘIT, a apărut un Sudden Strike mai bun decât Close Combat (cunoscătorii au habar de ce...)

Și eu mă bucur. Mă bucur că mi-am mâncat nopțile cu Pirates, timp în care m-am uitat la monitor ca lăcusta la acordeon și am făcut liniște... să aud marea. Că oricum nu cred să o văd anul ăsta. (Bucură-te, române, că de lucru e gârlă!)



ARGH

Frumoase jocurile, păcat că-s proaste. Atât de rar dai peste ceva care să merite să deschizi carcasa CD-ului pe care l-ai cumpărat de la pirat... mă rog, de la micul întreprinzător în industria materialului plastic. Dacă l-ai cumpărat original, deschizi oricum carcasa, că poate e vreo promoție înăuntru (jocul nu te interesează, că deja l-ai terminat, de la... întreprinzător). Și, uite-așa, distribuitorul român de jocuri vinde rechizite, șosete, sfeclă de zahăr, trotinete și piscine gonflabile, în timp ce cumpărătorul român de jocuri cumpără de toți banii apă, căldură, mâncare și poate-poate și-un concediu de cinci zile, în gazdă, la cinci kilometri de plajă.

Dar să nu fim supărați. Să fim MAI supărați. Să nu-ți vină să dai cu sistemul de pământ când vezi că GeForce FX 5900 toamna costă cât un apartament în centrul orașului? Și să nu te enervezi când jocul X, de care se bate atâta toba în LEVEL, se comportă ca albumul de poze și-ți arată câte una la cinci secunde? Ce-ți rămâne să faci altceva decât să-ți vinzi bunica în sclavie, să-ți trimiți părinții la cules afine de Jamaica și să-ți pui mausul de gât?

Supărarea trece. Pui mâna pe sabie, pistol, (f)lamethrower și ghilotina cu săgeți și apari la știrile de la cinci: „Cutărescu din localitatea X s-a răzbunat ieri pe chioșcărița de la colțul străzii că nu i-a dat rest 1.400 de lei, bani necesari pentru cumpărarea, după o perioadă de economii de douăzeci și patru de ani, a unei plăci video. Cutărescu a executat-o pe chioșcăriță cu un headshot, drept pentru care poate acum să se înscrie la concursul de Solitaire. Chioșcărița are dreptul la un sobor sâmbătă, orele 11:00."

■ Mike

TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. Pirates of the Caribbean
2. Colin McRae Rally 3
3. Chaser



Mitza –
1. Chaser
2. Gothic 2
3. NWN: Shadows of the Undrentide



Sebah –
1. Colin McRae Rally 3
2. Chaser
3. Pirates of the Caribbean



Locke –
1. TES III: Bloodmoon
2. Warcraft III: Frozen Throne
3. Disciples Gold



BogdanS –
1. MSI 865PE Neo2
2. BenQ FP791
3. MidiLand S4 7100 Plus



Koniec –
1. Gothic 2
2. Warcraft III: Frozen Throne
3. Colin McRae Rally 3



Marius Ghinea –
1. Colin McRae Rally 3
2. Blitzkrieg
3. Chaser

LEVEL AUGUST 2003



CUPRINS CD

DEMO

The Great Escape
TRON 2.0
Will Rock

DRIVERE

NVIDIA Detonator 44.67 XP
ATi Catalyst 3.5 2K/XP
ATi Control Panel 3.5
SoundBlaster Audigy/Live!

PATCH

Diablo II LOD 1.10 Beta
Morrowind 1.2.0722
Tomb Raider Angel of Darkness v42
WillRock 1.1

MODS

Pirates of the Caribbean
Tenebrae 1.04

MEDIA

Filme
- Lord of the Rings: The Return of the King
- XIII

Imagini
- Lord of the Rings: The Return of the King
- Pax Romana
- Sniper Elite

UTILITARE

DC++ 0.251
FlashGet 1.40
KoolKam
WinAMP 2.95

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

46 COLIN MCRAE RALLY 3

Primii pași pentru obținerea licenței de pilot în WRC





38 WARCRAFT III: FROZEN THRONE

Și Arthas va conduce lumea!

LEVEL AUGUST 2003

CUPRINS

news

Colin McRae Rally 4

Producător Codemasters **Distribuitor** Codemasters **Data lansării** septembrie 2003 **On-line** www.codemasters.com

Iată că nu au trecut nici măcar două luni de la lansarea lui Colin McRae Rally 3, că producătorii ne și lovesc cu anunțul unei prezumtive lansări a lui Colin McRae Rally 4. Asta nu este tot. Luna fatidică va fi septembrie și nu oricând, ci exact anul acesta. Evident, cum toate lucrurile de pe lume au și o parte proastă, deocamdată se vorbește despre PS2 și Xbox, PC-ul lipsind cu desăvârșire din prescurtările declarațiilor producătorilor. Evident, asta nu înseamnă că jocul nu va exista și pe PC, ci doar că Codemasters se limitează în declarații. Lista cu conținutul jocului a fost lansată și ea și este alcătuită dintr-o mulțime de lucruri. Vom avea peste 20 de vehicule, vreo 8 moduri de joc, un engine 3D îmbunătățit și 8 locații de rally care sunt Marea Britanie, Suedia, SUA, Finlanda, Australia, Spania, Grecia și Japonia. Sincer sper că, dacă se va face și pentru PC, să avem un multiplayer așa cum trebuie și nu în varianta split-screen prezentă în Colin McRae Rally 3. Cum deocamdată se vorbește doar de console, imaginile reprezintă modul în care jocul va arăta pe ele. Până la urmă, este oarecum suficient pentru a ne face o idee.


Vârf de Lancia


Bă, toshy, ți-au pus ăștia mașina-n joc


Ăla din portbagaj fumează cam mult

LEVEL TOP 10

IULIE 2003*

1.	GTA: Vice City	296
2.	Warcraft III: Reign of Chaos	216
3.	Enter The Matrix	114
4.	Tom Clancy's Splinter Cell	58
5.	Age of Mythology	56
6.	Bloodrayne	50
7.	Command&Conquer: Generals	36
8.	Rise of Nations	18
9.	Medieval: Total War – Viking Invasion	16
10.	MotoGP 2	8

*preluat de pe www.level.ro

Joint Operations

Producător Novalogic **Distribuitor** Novalogic **Data lansării** toamna 2003 **On-line** www.novalogic.com

După succesul nebun înregistrat de Novalogic cu ultra-celebrul Delta Force: Black Force Down, lumea s-a întrebat ce va urma. Expectativa de cele mai mult ori generează zvonuri, din care producătorii se inspiră. Aşa că, având în vedere faptul că Novalogic a cam dat-o aproape de fiecare dată în bară cu AI-ul din single player-uri, zvonurile vorbesc. De data aceasta sunt legate de faptul că Novalogic se va ocupa în special de jocuri pentru multiplayer. Inspiraţi probabil de aceste zvonuri, amintiţii au anunţat un nou joc pentru toamna acestui an. Este vorba despre Joint Operations. Denumirea nu are absolut nimic de-a face cu plantaţiile de cânepă din anumite zone, ci este un joc ce va fi dedicat exclusiv războaielor cu participare umană. Partea bună este că se anunţă un joc mare, în care veţi putea folosi aproape orice mijloc de transport prezent în joc, de la elicoptere de transport până la jeep-uri, bărci şi alte măgării. Serverele Novalogic vor putea găzdui adevărate războaie (până la 64 de jucători) între cele două facţiuni dintre care veţi avea de ales, Joint Operations Force sau separatiştii indonezieni. Engine-ul 3D va fi cel din Black Hawk Down, uşor modificat pentru a susţine spaţii mai întinse şi vegetaţie mai bogată.


Dă la pompă că ne scufundăm


Ce gaze au în ei bibanii ăştia!!

Aşa se vând în SUA, cu turele pe capotă


De emoţie, m-am dat cu ruj pe faţă

SE VOR LANSA

AUGUST 2003

1.	Empire of Magic	Nobilis
2.	Postal	Whiptail
3.	Dragon's Lair 3D	Ubi Soft
4.	The Great Escape	SCi
5.	Tron 2.0	Ubi Soft
6.	Heaven and Hell	CDV
7.	No Man's Land	CDV
8.	Chrome	Strategy First
9.	Halo	Microsoft
10.	Star Wars: Knights of the Old Republic	Lucas Arts

MMORPG-URILE INTERZISE ÎN THAILANDA

Guvernul thailandez a decis să stăvilească numărul din ce în ce mai mare de jucători de MMORPG-uri printr-o lege ce interzice funcţionarea serverelor de Ragnarok (unul dintre cele mai populare MMORPG-uri în Thailanda, cu peste 600.000 de jucători) între orele 22:00 şi 06:00. Decizia a fost luată ca urmare a numărului din ce în ce mai mare de copii care devin "obsedaţi" de aceste jocuri, a afirmat un oficial thailandez. De asemenea, alte măsuri guvernamentale obligă jucătorii să facă o pauză la două ore şi interzice folosirea jocului pentru a obţine profituri materiale (vânzări de obiecte, vânzări de personaje etc.). Efectul acestor măsuri va fi evaluat pe 30 septembrie, iar în cazul în care nu se vor obţine rezultatele dorite, vor fi introduse o serie de legi mai drastice.

Champions of Norath

Producător Snowblind Studios **Distribuitor** Sony Online Ent. **Data lansării** toamna 2003 **On-line** www.sonyonline.com


Iubire, nu mă lăsa singur!

Everquest este fără îndoială cel mai jucat MMORPG din istoria, destul de scurtă, a acestui gen. Cu peste 500.000 de oameni care plătesc pentru orele de joc, Sony Online Entertainment se poate considera un fericit. De aceea, ei pregătesc pentru scena consolelor un nou joc, Champions of Norath, prin care Sony Online Entertainment debutează pe scena single player-urilor pentru console. Acțiunea jocului se va desfășura în același univers fantasy Everquest, populat exact de același tip de ființe și rase. Se pare că acest joc va fi dotat cu mii de obiecte, arme și vrăji, cu dungeon-e generate aleatoriu și alte lucruri. Personal, am o anumită reticență față de acest tip de dungeon-e, deoarece mai devreme sau mai târziu vor crea impresia de repetitiv. Jocul va avea, evident, și o componentă multiplayer, prin care jucătorii se vor putea întâlni pe serverele Sony pentru a-și măsura forțele. Problema este că va fi pentru PS 2, însă dacă sunteți în posesia unei asemenea console, veți putea juca un fel de Everquest direct de acasă.


Lacustră, de Bacovia


Nu se-nțelege nimic.

EXPANSION PENTRU C&C: GENERALS

EA a anunțat că studioul lor din Los Angeles lucrează la un expansion pentru Command&Conquer: Generals. Acesta va purta numele de Zero Hour și va fi lansat la sfârșitul acestui an (2003, pentru cei cu capul în nori). Zero Hour va conține 3 noi campanii (care vor totaliza 15 misiuni în single player) și un nou mod de joc, Generals Challange, în care te vei putea lupta împotriva a până la 9 "generali" controlați de AI. Odată ce adversarii au fost învinși, jucătorii vor avea posibilitatea de a-și alege oricare dintre armatele învinse și de a porni cu ele în luptă împotriva unor adversari umani, on-line.

Figurine Warcraft III

Producător Blizzard
Data lansării 2003
Distribuitor Blizzard
On-line www.blizzard.com





După ce Bill Roper i-a lăsat baltă și și-au făcut rost de altcineva, Blizzard își continuă activitatea fără să dea semne de durere. Dacă pielea este tare și serverele de Battle.net pline, oare ce ar putea să meargă rău? De-a lungul vremii, ei au încercat să atragă atenția fanilor cu o serie de metode, începând cu jocurile bine cunoscute și terminând cu locurile de muncă oferite. Printre aceste moduri se află și cel dedicat în special copiilor și colecționarilor, adică așa-numitele Action Figures. Este vorba despre păpuși, din plastic, alcătuite dintr-o serie de articulații pentru a fi "funcționale". Blizzard a scos astfel de seturi de păpuși pentru Diablo și Starcraft. Acum, pentru a coincide oarecum cu lansarea The Frozen Throne, ei au mai lansat două serii de câte trei, care-i reprezintă Prince Arthas, Shandris Feathermoon, Tichondrius, Medivh, Grom Hellscream și un Dwarven Rifleman. Păpușile au înălțimi cuprinse între 5,6 și 8,5 inch și au o medie de 14 puncte de articulare. Ele costă în jur de 10 dolari bucata și pot fi achiziționate de pe www.blizzard.com. Prețul este OK, așa că dacă dispuneți de un card virtual, ce-ar fi să mai băgați un ban în buzunarul Blizzard? Așa, o mică contribuție pentru Diablo III.





Contract J.A.C.K.

Producător Monolith Productions **Distribuitor** VU Games **Data lansării** sfârșitul anului 2003 **On-line** www.vugames.com

Monolith a anunțat că lucrează la un nou FPS în care vom da de Cate Archer (NOLF1&2). De data aceasta însă vom lupta de partea cealaltă a baricadei, iar când vom "da" de domnișoara Archer, apăi vom da, nu glumă! Tot ce voi povesti mai jos se va întâmpla imediat după ce NOLF 1 a luat sfârșit și veți vedea ce a declanșat anumite evenimente din NOLF 2. Ți se spune Contract Jack – doar un asasin plătit oarecare. Ai reputația de a fi în stare să rezolvi orice problemă și să te descurci în orice situație. Dar acum ai propriile tale probleme. Șeful asasinilor din H.A.R.M. tocmai ți-a pasat o misiune pe care va trebui să o duci la bun sfârșit, fie că vrei, fie că nu. O organizație criminală de origine italiană vrea să distrugă asociația non-profit de întrajutorare H.A.R.M., iar tu trebuie să îi oprești. Așa că vei lupta împotriva celor mai fioroși dușmani pe care i-ai întâlnit vreodată și va trebui să supraviețuiești în situații extreme . Ca să scapi din toate aceste împrejurări nocive sănătății tale, te vei folosi de un arsenal întreg, ce va cuprinde: Bacalov Corrector (?!), prototipul Cyclone Laser Rifle și multe, multe încărcături de C4. Pe lângă aceste arme, vei putea călări cele mai noi și distructive vehicule de luptă construite vreodată. Jocul va fi dotat și cu un multiplayer foarte bine structurat, atât pe LAN, cât și online. Vei putea crea mod-uri după cum te taie pe tine capul și toate astea făcute pe un engine stand-alone ce nu va avea nevoie de NOLF instalat pentru a putea fi rulat.



Armă NOLF în AntiNOLF



TEROARE și HAOS ÎN SIMS ONLINE

Cei de la CNN.com au publicat un interesant articol despre activitățile ilegale de care s-au apucat câțiva dintre jucătorii de Sims Online. Pe scurt, într-un astfel de joc în care activitățile sociale și interacțiunea dintre personaje sunt puse pe primul loc, au apărut grupuri de jucători al căror singur scop este să strice armonia din micile cartiere virtuale. Mai mult decât atât, au apărut grupuri de jucători care luptă împotriva celor de mai sus, folosind însă aceleași metode barbare. Țineți-o tot așa! Încep să îmi placă jocul ăsta...

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Băieții de la Microsoft au anunțat viitorul lor expansion pack pentru Dungeon Siege, care se va lansa prin noiembrie. Acest expansion vă va transfera din regatul lui Ehb pe o insulă tropicală, Aranna, unde un mister vechi de când lumea va aștepta să fie rezolvat. Evident, pe lângă noua campanie de exterminare, au fost introduse o serie de vrăji, efecte, armuri și altele... bănuiesc. Se pare că va apărea și un nou animal de povară, nu se știe încă exact ce specie. Nu cred că trebuie să vă amintesc faptul că Dungeon Siege a câștigat titlul de RPG al anului 2002. Imagini nu avem încă, însă informații suplimentare se pot găsi pe site-ul Microsoft.

Battlefield: Vietnam

Producător Dice **Distribuitor** EA Games **Data lansării** începutul anului 2004 **On-line** www.eagames.com

Jocul original Battlefield oferea o gamă foarte largă de bătălii, în special pentru multiplayer, din Cel De-al Doilea Război Mondial și dădea posibilitatea jucătorului de a alege dintr-o panoplie întreagă de roluri. Puteai foarte bine să joci ca soldat, marinar, pilot sau mecanic. Rolul fiecăruia era la fel de important și de necesar în câștigarea rundei. Nu este surprinzător faptul că și Battlefield: Vietnam funcționează pe același principiu. Luptele te vor purta prin junglele pe unde trupele lui Ho Și Min le purtau sâmbetele soldaților americani, ca și pe străzile înguste și întortocheate din Hue. După cum este de așteptat, jucătorul va avea de ales între soldați ai ambelor tabere, putând să intre atât în pielea unui nord vietnamez, cât și în cea a unui american. Cu toate că, în mare, acțiunea urmează aceleași standarde, ceva schimbări își vor face simțită prezența. Armata americană se va baza foarte mult pe elicopterele lor arhicunoscute din filmele de profil, iar vietnamezi, vor avea acces la tehnologia rusească. Astfel, vietnamezii vor putea conduce tancuri ca T-54 și avioane cu reacție ca MIG-21. Încă nu se știe de ce fel de vehicule de teren vor beneficia asiaticii. Cu toate că nu este cunoscută tehnologia folosită la producerea jocului, s-a spus că Battlefield: Vietnam va folosi un nou sistem de renderizare și o nouă tehnologie a sunetului. De asemenea, s-a mai spus că un server va suporta până la 64 de jucători deodată, dar că va exista și posibilitatea de a juca misiuni în single player.

Fire on the Huan Hă





... și-așa se ridică tunu'



RIDICĂ BĂ TUNU'!!!

DAVID DUCHOVNY și XIII

Ubi Soft încearcă să mai dea o lovitură pe piața jocurilor. Pentru a da viață personajului principal din XIII, adică pentru a-i oferi acestuia o voce cunoscută și apreciată de public, Ubi Soft a încheiat un contract cu David Duchovny, cel pe care-l știți din Dosarele X. XIII este un action shooter ce se desfășoară într-o lume puternic stilizată în care conspirația are un rol predominant. Jocul va fi lansat pentru toate consolele și pentru PC în această toamnă. Ubi Soft l-a mai angajat și pe Adam West pentru a realiza vocea Generalului Carrington. West este faimos pentru rolul lui din Batman într-o populară serie pentru televiziune din anii '60.

Etrom

Producător PMStudios Distribuitor N/A Data lansării N/A On-line www.etrom.net


RPG? Clar!


A bridge too red

ETROM este un RPG 3D dedicat fanilor genului, dar și amatorilor de comics și nuvele fantasy.
Iată caracteristicile principale ale acestui joc:
- o poveste complexă plasată într-o lume futuristă, neogotică: New Techno-Fantasy Middle Age;
- lupte foarte frecvente și foarte sângeroase: bătaie corp la corp cu Astral Axe și lupte purtate la distanță folosind arme cu energie (mitraliere și aruncătoare de rachete) plus o gamă foarte largă de vrăji;
- tancuri și roboți nemaivăzuți până acum;
- peste 30 de locații gigantice plus altele secrete, toate plasate în 4 state din Mysterious Void Lands, Dungeons of Abyss...
- o grămadă de inamici de tot felul;
- o structură neliniară a jocului;
- 7 moduri posibile de a termina jocul;
- peste o sută de tipuri de armuri, obiecte, arme și artefacte magice;
- un sistem nou și inovativ de multiplayer.


Nu m-au băgat ăștia nici la NMS...

MAX PAYNE 2

Rockstar Games a anunțat în fine faptul că Max Payne 2 este în lucru. Pentru că cei mai mulți dintre voi vor să afle când exact acest joc va deveni disponibil, aceeași sursă vorbește despre toamna acestui an. În sprijinul multiplelor declarații enunțate anterior, vine faptul că site-ul oficial al jocului, rockstargames.com/maxpayne2/, a fost îmbunătățit cu o poză în toate formele disponibile, wallpaper, buddy icon și screensaver. Așadar, tot ce pot să le urez este succes și încrederea noastră să fie cu ei!

Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

Sponsor principal:



WCG 2003
World Cyber Games

Counter-Strike, Warcraft III, FIFA 2003, Starcraft, Unreal Tournament 2003

Romania
Preliminariile nationale

Turneu Online: 14 Iunie - 21 August

Turnee Locale: 1 August - 21 August

Finala Nationala: 29-31 August / Romexpo, Bucuresti







preview

Sniper Elite



Interzis celor cărora le tremură mâna!!!

Nu cu mult timp în urmă am primit un mail cam ciudat. Am să vă redau câteva pasaje din el: "Sper să nu vă supărați când o să vă spun că v-am scris dintr-o singură dorință care e legată de snipere (sau pe românește pușca cu lunetă de calibru mare). Unor băieți le place să mearga la pescuit, altora să meargă în parc cu rolele... mie îmi place să trag la țintă cu un sniper. (...) Așșaaa... acum vine marea întrebare: există cumva prin această lume un joc pentru PC care să fie SIMULATOR de snipere? Adică un simulator care să te aducă cât mai aproape de adevăr, să-ți calibrezi arma și luneta după viteza vântului, distanță etc. Să ai un observer cu tine, un timp limită după care pleacă ținta. Să ai o mare diversitate de arme...să fie cât mai real!"

Nu vreau să intru în motivarea psihologică a unei astfel de întrebări și nici nu vreau să mă gândesc la consecințele pe care le-ar produce dacă ar fi citită de unul dintre judecătorii care dezbat acum prin U.S.A. violența în jocuri și efectele ei asupra minorilor. Ceea ce pot să spun însă este că răspunsul la această întrebare ar putea să vină de la Rebellion, cei care au mai realizat până acum Rainbow Six: Lone Wolf, Delta Force: Urban Warfare pe PS, Aliens Vs. Predator etc. Rebellion lucrează în prezent la ceea ce se cheamă Sniper Elite, și, după cum v-ați dat seama, este vorba despre un simulator de sniper ce va conține toate elementele necesare unui adevărat profesionist în domeniu: infiltrare, acțiune cât cuprinde și, bineînțeles, sniperеală.

Relocate

Acțiunea se va desfășura în primăvara lui 1945. Al Doilea Război Mondial se apropie de sfârșit, iar rușii și nemții sunt prinși în crâncena bătălie asupra Berlinului. Jucătorul va intra în pielea lui Peter Mauer, un membru de elită al diviziei de sniperi germane. Acesta este recrutat de OSS (din care a luat ființă CIA de astăzi) și trebuie să ducă la capăt un număr important de misiuni împotriva agenților SMERSH în schimbul obținerii unui pașaport american.

Aceste misiuni se vor dovedi a fi primele confruntări ale Războiului Rece, Peter Mauer devenind singurul reprezentat american din Berlinul lui aprilie 1945. Perioada și teatrul de operațiuni în care se va desfășura Sniper Elite constituie o zonă neexplorată până acum. Linia invizibilă care a separat Al Doilea Război Mondial de Războiul Rece și momentul în care s-a făcut trecerea de la unul la altul sunt greu de determinat. Scenariul le permite producătorilor să realizeze răsturnări de situații destul de uimitoare, având în vedere faptul că băiatul bun este un fost militar nazist, unul care a luptat împotriva aliaților, dar, acum, trecând de partea americanilor, are surpriza să constate că foștii lui dușmani nu se



Asta numesc ei camuflare!?


Berlin 1945



mai înțeleg așa de bine și încep să-și bage bețe în roate.

Prin urmare, jocul va avea o dezvoltare neliniară, dinamică, oferind destulă libertate jucătorului. Obiectivele misiunilor, a căror număr va fi în jur de 10, vor putea fi îndeplinite în zeci de modalități. Ele se vor desfășura în Berlin și în împrejurimile sale, fără limitări date de zone inaccesibile, ceea ce va duce la un grad de rejucabilitate foarte mare al jocului.

Target

Accentul jocului se va pune, bineînțeles, pe sniping-ul într-un mediu cât mai ostil posibil. Aduceți-vă aminte că Peter nu are nici un prieten în Berlin. El se va baza numai pe istețimea, viclenia, spiritul de observație și tactica îndelung însușită în numeroșii ani de experiență pe care îi are în spate. Prin calitățile enumerate mai sus, jucătorul va trebui să obțină un mic avantaj asupra trupelor numeroase și bine echipate ale inamicului, cu care să-și ducă la capăt misiunea. De multe ori, lovitura critică va trebui să o dăm în cele mai vitrege condiții, când perspectiva noastră asupra țintei este limitată din cauza puținelor oportunități ce ni se vor oferi pentru a trage.

Combinarea modului first-person cu cel third-person va permite jucătorului să observe și să pună în aplicare o gamă largă de abilități speciale de care Peter nu duce lipsă. De asemenea, interacțiunea noastră cu mediul va fi mai complexă și personajul va avea comportamentul adevărat al unui sniper de elită din acea perioadă. Cei dintre voi care au văzut Enemy at the Gates știu despre ce vorbesc acum. Celorlalți ar trebui să le povestesc de petrecerile cu votcă, despre frumoasele rusoaice care ar face orice pentru Partid etc. Poate altădată.



Moarte subită cu aruncare pe spate

Armele pe care le vor avea jucătorii la dispoziție sunt diverse, dar baza va fi una singură. Astfel, vom putea folosi diverse tipuri de sniper, pistol silențios, grenade și cuțit. De asemenea, vom putea lua și utiliza orice armă pe care o găsim sau o lasă jos țintele noastre: stick bombs, machine guns, pistol, flame thrower sau panzerfaust. Cu toate acestea, armele celelalte sunt cam inutile pentru ducerea la capăt a misiunilor. Pentru terminarea lor va trebui să ne bazăm foarte mult pe aptitudinile noastre de infiltrare, camuflare și sniping.

Go!

Vor exista 3 moduri diferite: campania single-player, cooperativul în 2 jucători prin split screen (introdus cu siguranță și datorită faptului că jocul va fi lansat și pe console), multiplayer (aici cred că va fi punctul forte al jocului) în LAN sau online. Grafica, după cum vedeți din imagini, se ridică la nivelul cerințelor actuale.

Detalii amănunțite despre joc nu mai există în acest moment. Oricum, data de lansare a fost fixată pe la sfârșitul acestui an, deci nu mai avem chiar așa de mult de așteptat. Cu siguranță atunci vom descoperi și dacă marea dorință a cititorului nostru căruia i-am publicat fragmente din mail și-a găsit răspuns. Să sperăm că așa va fi!

■ Sebah

Titlu	Sniper Elite
Gen	Simulator sniper
Producător	Rebellion
Distribuitor	Wanadoo
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	DA
Data apariției	sfârșitul 2003
ON-LINE	N/A



Lord of The Rings: The Return of The King

După mai bine de câteva luni de la lansarea părții a doua a filmului bazat pe cărțile lui Tolkien, apar noi detalii despre cea de-a treia și ultima parte a trilogiei. The Return of The King urmărește ultimele aventuri ale eroilor din Middle Earth și ale răilor de pretutindeni. Cei de la EA, un adevărat mastodont în ceea ce privește cumpărarea drepturilor de autor, sunt deja pe felie și se pregătesc ca, odată cu lansarea ultimei părți a filmului, să lanseze și ultimul lor joc legat de inelele ce ar putea distruge lumea. După cum ați putut citi în paginile revistei noastre, treaba pe care au făcut-o cu jocul precedent bazat pe povestea tolkiană a fost una excelentă. Feeling-ul oferit de cei de la EA era undeva prin tavan, grafica era excelentă, iar povestea era doar un pic modificată pentru a oferi permeabilitatea specifică jocurilor.

The Return of The King este primul joc din universul inelelor care va apărea și pe PC, nu doar pe console. Acest lucru nu poate decât să mă bucure, deoarece nu toată lumea a avut posibilitatea să se bucure de primul joc. Acum totul s-a schimbat și cei care vor acum să se joace de-a Gandalf, o vor putea face liniștiți.

(P)orcule, nu te feri,
Dă Gandalf cu intemperii,
Sauron e la privată,
Legolas dă cu săgeată,
Poate, poate or muri,
Și s-or lăsa de prostii.

The Return of The King, după cum spuneam, va urmări aventurile eroilor

Țin'te bine de inel

din carte, recte din film. Putând să alegem dintre cele opt personaje puse la dispoziție de cei de la EA, dintre care pe câțiva îi vom scoate doar cu coduri sau dacă suntem mult prea meseriași, vom apăra Minas Tirith de hoardele orcești, vom ridica la luptă armatele morților vii și vom arunca inelul cu problema în adâncurile faliei Crack of Doom.

Toate acestea le vom putea realiza de-a lungul mai multor cărări ale gameplay-ului. Se spune că acest gameplay este foarte permisibil și vom putea face aceleași lucruri în multe, multe feluri. Fiecare personaj are un alt fel de a aborda problema și va putea alege dacă să facă prima la stânga, prin poiana cu alune, sau a doua la dreapta, prin vizuinile Văii Urșilor. Cu toate aceste opțiuni, tot acolo se va ajunge într-un final. Variația gameplay-ului nu va duce până acolo încât să permită mai multe finaluri. Este un lucru logic, pentru că nu se vrea să se strice corespondența carte-film-joc.

Purtându-te prin douăsprezece locații copiate la perfecție din film, jocul va beneficia și de un mod cooperativ de joc. Cu toate că nu s-a specificat câți jucători vor putea să stea spate în spate, măcar e bine că ne-au spus că ne vom putea baza pe ajutorul unui compatriot în a duce la bun sfârșit jocul. Trebuie să vă spun că acest lucru nu poate decât să mă bucure, deoarece numai eu știu ce bătaie de cap era să alerg pe ziduri dintr-o parte în alta. De ar mai fi fost încă un bătăuș care să țină una dintre părți, ar fi fost excelent.

Vă spuneam despre cele douăsprezece locații preluate piatră cu piatră din film. Ei bine, printre acestea se numără cărările morților, Paths of the Dead le spun ei, Minas Tirith-ul care se spune că o să fie o copie fidelă a castelului din film (seamănă incredibil cu Peleșul); ne vom bate în disperare pe Câmpiile Pelennor, vom bate cu pumnul în Black Gate și îl vom plesni între ochi pe Sauron la Crack of Doom. Să nu fiți sceptici când veți citi aceste rânduri. Ăștia sunt în stare să facă chiar ceea ce spun. Știu asta din proprie experiență, pentru că am văzut ce au făcut în primul lor joc. Pe unde te plimbai, le vedeai în film. Știai chiar și de unde va sări următorul dușman. Asta doar dacă ai văzut filmul de 50 de ori ca să știi replicile pe de rost.

Mai mult decât simple decoruri, acestea vor oferi locuri de ambuscadă, se vor preta la diferite strategii și va trebui să te adaptezi fiecărui mediu în parte pentru a avea o șansă împotriva răilor intergalactici. Toate aceste decoruri prin care te vor plimba picioarele vor fi interactive și vei putea să dai cu șutul la bolovani, să te dai cu frânghia peste hoarda de atacatori, să spargi geamuri cu capetele lor și să sari peste obstacole altfel de netrecut.

Sauron, îți tăbăcim fundul

Pe lângă toate decorurile foto-realiste și auto-distructibile de care am vorbit până acum, vei mai putea să faci niște combinații de luptă de o să rămâi cu gura căscată. De-a lungul jocului, pe


S-a lăsat seara, iar au ieșit liliecii


Mama lor de aurolaci, să vezi ce le dau...



măsură ce vei înainta în nivel, vei putea să îți distribui punctele câștigate în diferite atribuții specifice fiecăruia. Gandalf va învăța să dea mai bine cu bățul sau cu magii, Legolas va putea să tragă cu câte șase sute de săgeți odată, Aragorn va face sushi din ce în ce mai bine cu sabia lui de neam prost, iar Sam și Frodo vor învăța din ce în ce mai bine cum să se ascundă în spatele celor care știu să se bată. Așa a fost de când e lumea și pământul. Ăștia mici au gura mare, dar fug repede, iar ăștia mari se enervează cu greu, dar să te pună naiba să le stai în cale dup-aia. Nu de alta, dar s-ar putea să dați de un Aragorn de nivel 6, care va putea să lovească cinci adversari deodată cu un picior, iar în celălalt picior să țină o sabie cât o zi de post cu care să împartă dreptate la dușmani.

Printre cei cu care vă veți bate non stop, se vor număra și Shelob, știți voi, păianjenul ăla mare și urât care aproape îl omoară pe Mr. Frodo, dup-aia va trebui să stați față în față cu The Witch King, după care va trebui să îi administrați o admonestare fizico-verbală lui însuși Sauron. Apropo de Witch King, întotdeauna am crezut că witch poată să fie doar o femeie. Așa scrie prin toate cărțile de profil. Femeile sunt witches, iar bărbații sunt mage sau sorcerers. Dacă ceea ce cred eu este adevărat, înseamnă că este ceva putred la mijloc și cu regele ăsta se întâmplă ceva necurat. Cred că e lucru' dracu'. Mai știi? Poate e chiar dracu'. Dintotdeauna am zis că dracul este femeie, și ce o împiedică să fie și rege?

Să revenim. La partea de sunet se pare că vom sta excelent. Vocile personajelor sunt cele ale actorilor din film și ni se promite că se va pălăvrăgi o grămadă în jocul ăsta. Pe lângă contribuția pe care și-o aduc cu vocile, actorii cu pricina vor mai apărea în diferite cutscene-uri să ne explice ce s-a mai întâmplat pe la filmări, cât de bine se simt în pielea personajului pe care îl interpretează și ce fericiți sunt că li s-a acordat onoarea de a participa activ la transpunerea universului tolkian și pe PC. Fondul sonor va fi asigurat de muzica compusă de Howard Shore, câștigător al unui Oscar pentru muzica din prima parte a trilogiei.


Un fanariot

Gandalf moare de reumatism

Cum nimeni nu este destul de tare să îl omoare pe Gandalf în luptă dreaptă sau chiar pe la spate, săracul va fi nevoit să moară ca orice boșorog obișnuit. De reumatism. Chinuit de artrită și ros de papuci, Gandalf se retrage pe un vârf de munte, unde se va apuca de scris răvașe către contemporani și pilde pentru urmași. Nu faceți ca Sauron! A fost un demon cu o copilărie zbuciumată și care nu a fost înțeles de prieteni. Nu faceți la fel! Dați atenție celui care stă lângă voi pe scaun în troleibuz și chiar spuneți-le că vă pasă. Să nu mai apară un Sauron.

■ **Koniec**

Titlu	Lord of The Rings: The Return of The King
Gen	Action / Adventure
Producător	EA Redwood Shores
Distribuitor	EA
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	toamna 2003
ON-LINE	N/A




A și mușcat un pic din cădelniță


Noroc că a învățat jiu jitsu când era mic


Cred că e văr cu Jet Li







Pax Romana

Divide, impera și ferește-te de prieteni

Friends, Romans, countrymen, lend me your ears. Așa își începea Marcus Antonius discursul funerar, lângă cadavrul unui prieten, Cezar înjunghiat de zeci de ori, în forumul plin de oameni, plebe ușor de manipulat. Era 44 î.Chr. și sfârșitul unui război civil care măcinase republica. Astăzi, mulți dintre noi se visează personaje de acum 2047 de ani, în mijlocul tumultului care a fost Roma antică, cea mai mare creație urbanistică a lumii de atunci. Și, așa cum Impressions Games "s-a prins" de tendință și ne-a lovit în repetate rânduri cu Caesar (I+II+III), Pyro Studios cu Praetorians și Creative Assembly cu viitorul Rome – Total War (pentru a aminti doar câteva nume), o firmuliță, pe numele ei de fecioară Galilea, s-a înhăitat cu mastodontul cel cuminte, Wanadoo (renumit pentru jocuri de calitate medie), iar din comuniunea lor stă să se nască Pax Romana (în stare de gestație, luna a treia).

Bucurie mare pe toate fronturile, salve de tun trase deasupra și în mijlocul maselor în delir, explozii de fericire și erupții pe piele sunt manifestările care au însoțit anunțul că se lucrează la Pax Romana. Jocul promite să aducă sub ochii obosiți ai gamerului nedormit de cinci zile, dar pasionat de istoria Imperiului, o lume dinamică, vie, care, pe parcursul a mai mult de două secole de evenimente din cele mai zbuciumate, va suferi mari transformări.

Pâine, circ și politică

Pax Romana va fi un RTS în care jucătorul are rolul unui membru al unei familii senatoriale și va putea să se implice în istoria Imperiului Roman fie în postura de comandant de legiuni, fie în cele de senator sau de guvernator provincial. În joc vor fi active șase facțiuni politice (câte una de jucător, ceea ce înseamnă că și multiplayer-ul va avea maxim șase „locuri"), care se vor (z)bate pentru conducerea Romei.

O parte din echipa care produce Pax Romana are la activ un alt RTS destul de cunoscut: Europa Universalis. Inițial, EU a fost un board game (în stilul Risk), transpus mai apoi pe computer. Pax Romana are la bază o structură asemănătoare cu cea din Europa Universalis, însă cu câteva deosebiri majore: explorarea și colonizarea întregii lumi vor fi inexistente în Pax Romana, care se va concentra doar asupra Imperiului. Față de EU, în care jucătorul trebuia să lupte doar cu inamici externi, în Pax Romana va trebui să se concentreze mult mai mult asupra problemelor interne. Ideea de la care au pornit producătorii (și care mi se pare de un bun simț total) este că, în istorie, nimeni nu a deținut niciodată controlul absolut. Întotdeauna au existat facțiuni, rebeli, rău sfătuitori, trădători etc. Pe de altă parte, în aproape toate jocurile de strategie de până acum, jucătorul deține controlul total. Nimic nu mișcă fără să spună el.

Prin urmare, în Pax Romana putem să uităm de atitudini de genul "eu suflu, voi muriți". Scopul jocului este să devii conducător suprem, Imperator (cam ce visa și Cezar). Evident că și alții vor dori același lucru. Prin urmare, lupta se dă prin politică, intrigi și asasinate. Contextul conflictelor armate din Imperiu poate influența puternic luptele interne, însă nu este elementul central. În cazul în care unul dintre cei șase jucători (umani sau controlați de AI) devine împărat, va trebui să reziste cel puțin un an tuturor tentativelor posibile de asasinat pentru a câștiga jocul.

Evident, drumul spre autoritatea ma-



Europa romană: "vedere" administrativă...



... și "vedere" militară

Senatus Populus Que Romanus

In basilica togae sunt

ximă nu e nici scurt, nici ușor. Nimeni nu poate deveni brusc împărat după ce o viață a fost un senator între alți o sută. Pe parcurs, jucătorul primește diferite titluri, care nu doar sună bine, ci oferă și anumite avantaje. De exemplu, după ce a ajuns Pontifex Maximus (mare preot), jucătorul poate folosi în scop politic stratagema „Good Omens" (augurii bune).

Singur între romani

Chiar dacă puterea tot mai mare îl va izola pe jucător și îi va face mult mai mulți dușmani decât prieteni, totuși el va fi nevoit să se bazeze pe câteva personaje cheie, pe care producătorii fie le-au creat după modele istorice reale, fie le-au inventat. Fiecare asemenea personaj auxiliar va avea diferite calități (talent militar, carismă, loialitate, eficiență în afaceri etc.). În funcție de gradul de dezvoltare a fiecăreia dintre aceste caracteristici, jucătorul va putea alege personajul potrivit în rolul potrivit. Par examplu: Cicero, mare orator și răcitor de gură din Imperiul Roman, poate fi folosit cu brio în funcții politice (sau ca avocat în procese, care e de fapt și vocația sa); dacă e folosit în funcții militare, poți să uiți de cuvinte gen "victorie", "cucerire" etc., pentru că oratorul nostru duce lipsă acută de abilități militare. Totuși, Cicero poate fi numit Consul pe vreme de pace, când incapacitatea sa militară nu e importantă.

La final însă, tot singur rămâi, cu toate pe cap. Există însă o excepție de la regulă, caz în care toată clica politică a Romei e într-o singură oală: un eventual atac asupra capitalei însăși, semnat „Barbarii". Dacă Roma pică, pică tot. Adio, politică, intrigi, băi termale. E pa! E Sudden Death. Toți cei șase jucători trebuie să o ia de la capăt cu chinurile împărățizării... Ocazie cu care vor putea să exploreze din nou harta 3D (spun producătorii, deși imaginile par să povestească altceva) a Europei antice, din Britania până în Persia, cu diferite grade de zoom și 4 moduri de vizualizare. Ca să fie siguri că nu o să ne plictisim, producătorii au introdus în joc o Grand Campaign (pe 300 de ani... fictivi), dar și 15 scenarii de lungime diferită, astfel încât jocul să poată fi terminat în 2 ore sau în 2 zile (reale) de joc continuu.

Secretul succesului jocului va sta, speră aceiași producători, în modul multiplayer, unde cei șase jucători vor putea exploata la maxim complexitățile din Pax Romana, mult mai bine decât o va putea face vreodată un computer, oricât ar fi de deștept. În fond, oamenii se pricep cel mai bine la trădare, lingușiri, înjunghieri pe la spate etc. În cazul ăsta, AI-ul chiar e mic copil.

Avem, așadar, în Pax Romana un joc care abordează tema favorită a enorm de multor gameri și care promite o complexitate ieșită din comun. Numai game design-ul (fără concept grafic și programare) a necesitat doi ani pentru a fi adus la maturitate. Acum ne aflăm în stadiul în care se încearcă implementarea cât mai realistă a tuturor elementelor amintite mai sus și se pare că, deși echipa care lucrează la jocul propriu-zis este destul de mică, numărul celor care au contribuit la crearea lui Pax Romana (studenți, profesori de istorie, academicieni, gameri obișnuiți) este impresionant.

Evident, nu ne rămâne decât să vedem, ca de fiecare dată, dacă toate aceste superbe promisiuni vor fi chiar atât de superbe la apariția jocului și dacă Galilea va reuși prin Pax Romana să ne ofere din nou sentimentul de grandoare și strălucirea tipice Romei antice. Până la Pax Romana, un Pax vobis e suficient.

■ **Mike**

Titlu	Pax Romana
Gen	RTS
Producător	Galilea
Distribuitor	Wanadoo
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	sfârșitul 2003
ON-LINE	N/A



Will Rock

review

Oare să fie Seriosu' în tinerețe?!

Multă vreme a trecut de când Serious Sam făcea ravagii pe la noi prin redacție cu mult prea minunatul său multiplayer multicooperativ. Țin minte că o noapte întreagă am pierdut ca proștii, toată floarea cea vestită a redacției, încercând și reușind să terminăm jocul în cooperativ. Era interesant, conceptul era nou și nu se mai văzuse așa ceva până atunci. Totul era nou și atrăgător. Acel FPS Arcade a reușit să facă ce nu făcuseră generații întregi de jocuri înainte. Ne-a prins pe toți din redacție și ne-a făcut să uităm că mai avem și case. Acum a venit Will Rock, dar nimic nu mai e ca înainte. Lumea s-a schimbat, pretențiile au crescut, iar clonele nu sunt prea bine văzute. Colegii mei, după ce au aruncat o singură privire asupra jocului, au ridicat din umeri, au strâmbat din nas și m-au felicitat pentru încă un joc bun de care am parte. Ăsta e norocul meu. Sebah scrie toate jocurile cu gagici faine, Mitza toate RPG-urile interesante, Mike se bea nespus de mult cu pirații din Marea Caraibelor, iar Locke mănâncă pe pâine tot ce înseamnă online fain. Eu rămân cu junghiurile. Cred că o să cer spor de toxicitate sau unul de periculozitate. Nu de alta, dar mă cam lasă nervii.

Clona – s-a terminat pe Acasă, dar a început pe calculator

Ca poveste, Will Rock nu prezintă nimic special. O echipă de arheologi obscuri, formată dintr-un moșulică cu diplomă, fata sa cu plete blonde și un pozar pletos și bărbos pe numele său Will Rock, se duc în Grecia, unde niște unii au descoperit intrarea în Olimp. După lupte seculare cu simboluri dubioase, cei trei reușesc să deschidă ușa respectivă, dar au și o surpriză neplăcută. Acei "niște unii" erau o grupare teroristă care încerca – țineți-vă bine – să restaureze puterea de mult apusă a zeilor olimpieni. Acești zei au fost închiși în Olimp de către romanii asupritori, când aceștia au cucerit Grecia în antichitate. Împotriva dorinței sale, Prometeu a fost pus paznic la poarta marii închisori, dar în timpul schimbului de focuri de la respectiva poartă, a fost eliberat și l-a posedat pe Will Rock. Așa că Will este nevoit să-i pună la colț pe olimpieni și, cu ocazia asta, să îl răzbune pe arheologul bătrân, ucis de teroriști, și să o salveze pe virginala fiică a acestuia de la un sacrificiu pe altarul profan aparținând lui Zeus. Toată această bălăcărie ne este prezentată la începutul jocului printr-o serie de imagini rupte din benzile desenate. Nici prea colorate, nici prea expresive și nici prea revelatoare.

După cum spuneam, povestea nu prezintă cine știe ce intrigă, ci doar motiv pentru a lichida hoarde întregi de monștri mitologici. Și când vă spun hoarde întregi, chiar vreau să spun HOARDE. Atât de multă carne de tun nu am mai văzut de când Sam trăgea după alte hoarde de monștri. Dacă nu


Un Pan cu o frunză de viță nobilă

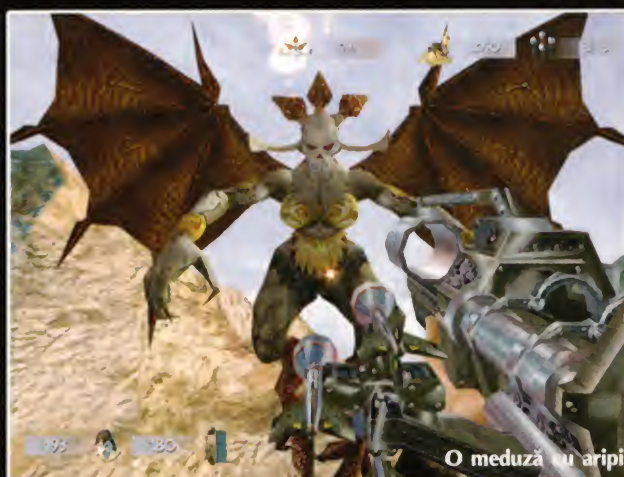

Doi litri de carne și un metru de cârnați, vă rog!

știam că ce am în fața ochilor este un Will Rock făcut de cei de la Ubi Soft, mai mare să le fie rușinea, puteam să jur că este un Serious Sam 3 Se Întoarce.

Pe tot parcursul jocului spargi la capete de le pierzi numărul. Dar, cu toate că sunt atât de mulți dușmani deodată, ei nu prea variază. Doar 15 modele sunt prezente, iar la un moment dat devin plictisitoare și chiar enervante. După un număr de X misiuni, când realizezi că nu va mai apărea nimic nou, vei juca doar pentru a vedea boss-ul de la sfârșitul nivelului. Nu știu de ce totuși nici cele 15 modele prezente în joc nu mi se păreau noi. Poate pentru că centaurii care te loveau și te aruncau la zece metri în aer semănau izbitor cu taurii din Serious Sam? Sau poate pentru că păsările și bebelușii arcași – eventual niște Cupidoni – semănau la fel de izbitor cu harpiile din același Serious Sam? Și nu numai că seamănă foarte mult, dar și sună la fel. O clonă mai perfectă nu cred că se putea realiza.

Ce a mai săltat un pic feeling-ul au fost boșii de final de nivel. Aceștia, pe lângă faptul că erau foarte "tari", mai erau și deștepți. Nu stăteau precum cucuvelele în vârf de băț, așteptând să le dai tu la scăfârlie, ci se mișcau după tine, anticipau mișcările pe care ar fi urmat să le faci și se foloseau de armele cu care au fost dotați cum nu se poate mai bine. Majoritatea acestor boși sunt luați din Legendele Olimpului ad literam, au câteva bucăți de piele smulse pentru a arăta mai dur și sunt puși pe urmele tale cu scopul declarat de a te face piftie. Astfel vei da nas în nas cu Hefaistos, Meduza, Zeus și încă câțiva pe care îi veți descoperi voi înșivă dacă vă va atrage acest joc.


Un tigru virusat


O meduză cu aripi

Alte detalii oportune despre engine, sunet și alte alea

Engine-ul grafic este, surprinzător și nu prea, bine pus la punct. Inadvertențele de ordin grafic se mai găsesc din când în când, dar nu atât de mult încât să fie strigător la cer. Umbrele mai joacă feste, corpurile mai plutesc pe deasupra pământului, dar, după cum am spus, nu de atâtea ori încât să ți se pună pata. Dar, dacă stăm să ne gândim, din cauza numărului extraordinar de mare al dușmanilor care te atacă și care, în trei secunde după ce au murit, dispar, este foarte posibil ca numărul acestor bug-uri să fie mult mai mare. Eh, după cum îmi spuneau mulți profesori, "Hoțul neprins e negustor cinstit". Am mai fost surprins de unele detalii legate de engine-ul grafic. Frescele de pe pereți erau foarte bine realizate, lumina cădea foarte bine pe obiecte, iar culorile erau numai bine dozate, ca apoi să dai de un alt loc, unde să te sperie lipsa de detaliu. Culori sărăcăcioase, pereți goi, variație foarte puțină. Nu știu de ce s-a întâmplat acest lucru, dar s-a întâmplat. Și eu, și Mike am fost impresionați de felul în care se spărgeau statuile. Cioburile cădeau cum se nu poate mai natural, inclusiv mișcarea capului spre pământ era influențată de locul în care s-a spart. Cred că este singurul loc în care am văzut un obiect care să se spargă atât de veridic. Un alt efect vizual, destul de plăcut ochiului, era cel dat de pușca cu acid. În urma acțiunii acidului, inamicul se umfla peste măsură și apoi exploda într-o baie de mățăraie și de alte organe interne, toate de o culoare galbenă acidă.

Sunetul merită și nu merită menționat. Merită, deoarece coloana sonoră este excelentă. Muzica sună super, este foarte armonioasă, cu toate că uneori tenta arabă este atât de fățișă, că stai și te întrebi unde naiba mai e și Grecia asta... Multe melodii cu tematică variată îți fac trecerea prin joc mai plăcută decât ar merita. Nu merită vorbit despre sunet, deoarece, în afară de fondul muzical, nu există sunete despre care se poate vorbi. Acest Rock are vreo două-trei replici nesărate à la Duke Nukem și Serious Sam, monstruleții care țipă la fel, iar ceilalți nici măcar "miau" nu fac. Armele mai latră ele cum mai latră, dar parcă ai vrea să auzi și un impact al gloanțelor în carne sau cum se scurge o grămadă de oase pe podea după ce ai spart trei sute de scheletroni.

Will Rock 2, o să mori de foame

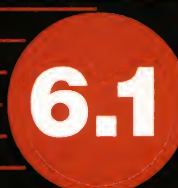
Dacă cei de la Ubi vor vrea să facă și un sequel la Will Rock, nu cred că vor avea ce să îi dea de mâncare. Mai bine ar mai lucra să mă scoată un alt Raven Shield, să dea bice unui nou Splinter Cell, dar să-l lase pe Will Rock să trăiască bine mersi cu viitoarea sa fostă nevastă. Will Rock, mai bine te mâncau titanii când erai mic!

■ Koniec

Titlu	Will Rock
Gen	FPS
Producător	Saber Int.
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	P III 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.will-rock.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	8/10
Storyline	3/10
Impresie	6/10



Blitzkrieg

Nici o lacrimă pentru Sudden Strike

Produs de CDV, Blitzkrieg este urmașul în linie directă al seriei Sudden Strike. Dar Sudden Strike era un joc în care aspectul tactic conta prea puțin. Important era să fii maestru la dat din maus, să ai atenție distributivă și să te bucuri ca bezmeticul atacând cu mase mari de carne și fier, respectând cu strictețe principiile expuse în manualul sovietic de artă a războiului "Hei-rup, hei-rup, la moarte beat mă duc". Blitzkrieg pune capăt acestui mod de a juca. Blitzkrieg înseamnă tactică.

Cadențăăăă, marș!

Primul simptom de "tactică" al jocului este existența formațiunilor tactice de luptă – încă de la începutul misiunii, by default, ai soldații organizați în grupe conduse de un ofițer. Aceste grupe pot fi apoi sparte de jucător, rearanjate și refăcute la loc. Dacă la aceasta adăugăm și posibilitatea dispunerii grupei în cinci tipuri de formațiuni, ne dăm seama că Blitzkrieg dă semne de tactică.

Am descoperit apoi că unitățile pot mărșălui în ordine, cu comenzi de genul "tu îl urmezi pe ăsta, ăsta îl urmează pe ăla" și tot așa, astfel că poți pune de o formațiune ordonată și disciplinată de marș, ce se poate deplasa "cu acuratețe" pentru a se feri de ochiul inamicului și a aduce la îndeplinire întocmai ordinele de deplasare. Apăsând tasta Shift, se pot da comenzi de deplasare înlănțuite, din care ultima, atenție, poate fi o acțiune ("du-te prin pădure, dă-te pe după casele ăstea, treci podul, ia-o la stânga și aprovizionează cu muniție tunurile alea de 88!" poți spune unui camion de aprovizionare).

Sentimentul de Panzer Commander

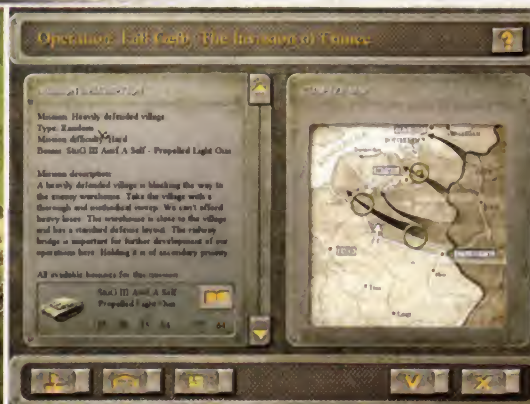
Revenind la formațiuni, nouă și utilă tactic este posibilitatea de a așeza unitățile în defensivă sau în ambuscadă, asemănător cu Close Combat. Dacă la așezarea în defensivă unitatea proprie va deschide automat focul la vederea inamicului, ambuscada din Blitzkrieg este mai reușită tactic decât cea din Close Combat, deoarece aici unitatea proprie deschide focul numai atunci când este văzută de inamic. În Close Combat, momentul deschiderii focului depindea de apropierea inamicului la o anumită distanță.

Nu este un amănunt lipsit de importanță concepția ambuscadei în Blitzkrieg. Astfel, unitățile proprii pot deschide focul suficient de târziu pentru ca trupele oponentului să fi trecut parțial pe lângă poziția proprie, astfel încât blindatele inamice să-și arate deja flancurile și, de ce nu, poate chiar spatele – adică părțile mai vulnerabile...

Da, există o diferențiere clară și explicită a rezistenței blindajului în raport cu dispunerea acestuia pe vehicul. Sunt specificate distinct valorile rezistenței blindajului pentru față, spate, lateral și sus. Și nu doar că aceste valori există ca numere, ele sunt bine cunoscute și de AI, care face tot posibilul să-și creeze avantajul lovirii punctelor vulnerabile. Și uite-așa ajungi să dansezi vechiul balet al morții: două tancuri învârtindu-se unul în jurul celuilalt, încercând continuu să-și ascundă spatele și flancurile, dar să ajungă să "vadă" spatele inamicului, în care să plaseze un obuz decisiv pentru soarta duelului. Am mai trăit



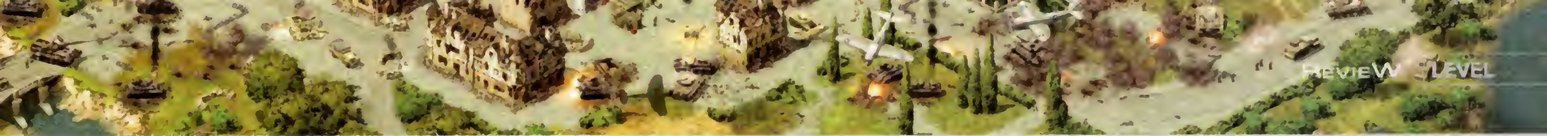
În Blitzkrieg se mărșăluiește ca la carte în formații ordonate.



În partea de jos a descrierii misiunii se poate vedea prototipul oferit ca bonus.



În stânga, criteriile după care este acordat bonusul.



astfel de confruntări în extraordinarul simulator de tancuri "Panzer Commander", şi tot ca în acel joc minunat am tremurat în PIII-urile noastre văzând KV-urile sovietice sau Matildele englezeşti. Iar asta pentru că potrivirea parametrilor blindajului este foarte reuşită, lăsând o impresie covârşitoare de realism.

Realismul nu ar fi însă complet dacă în faţa blindajului nu ar fi arma. La rândul lor, armele au doi parametri: putere de distrugere şi putere de penetrare. Aceasta din urmă nu mai permite distrugerea tancului cu puştile. Cu armament antitanc de infanterie se poate cel mult imobiliza un tanc prin defectarea unei şenile. Iar AI-ul nu este prost şi, cum se va prinde că ţi-a imobilizat un tanc, va începe să-l piseze cu artileria...

Completăm tabloul tactic al Blitzkrieg cu posibilitatea, nouă, de a săpa tranşee pentru infanterie, dar şi pentru apărarea artileriei şi a tancurilor.

Logistick

Acel "ce" foarte important care contribuie la întregirea aspectului tactic al jocului şi care face din Blitzkrieg un joc pe alocuri mai interesant decât Close Combat este logistica. O bună parte dintre manevrele din Blitzkrieg se concentrează pe întreruperea legăturilor inamicului cu bazele sale de aprovizionare. Rămase fără muniţie sau fără oameni, ori avariate, unităţile devin inutile, raţe stătătoare în bătaia armelor oponenţilor. Iar inginerii au nevoie de materiale pentru a construi sau repara. De aceea, se poate spune că în Blitzkrieg te baţi pentru resurse. Or, nu vi se pare că asta ne aduce aminte de Warcraft, de AOE, de titlurile clasice în care te luptai să laşi inamicul fără aur sau lemne? Ba da, dar este vorba de o transpunere creativă, nouă, surprinzătoare, realistă a unui concept de joc vechi de când genul RTS. Bravos, CDV!

Veriga lipsă

În titlurile seriei Sudden Strike, puţină (sau deloc?) era legătura dintre o misiune şi cea care urma. De data aceasta, o legătură există prin aceea că în fiecare operaţiune din cele trei campanii (cu germanii, ruşii, aliaţii) este cel puţin o misiune istorică, bazată serios pe realitatea locului şi momentului respectiv din WWII.

Dar cel mai important element de legătură între operaţiuni îl constituie chiar... propriile trupe. Trei unităţi de artilerie şi trei de tancuri alcătuiesc aşa-numitele "core troops", care rămân de la o misiune la alta şi pot fi upgradate cu echipament nou, pe măsura evoluţiei acestuia pe parcursul războiului. De asemenea, acele "core troops" ce supravieţuiesc mai multor misiuni pot beneficia de creşterea parametrului "experienţă", ceea ce le face mult mai eficace în luptă. Toate celelalte trupe primite în diversele misiuni sunt considerate trupe auxiliare şi nu se păstrează de la o misiune la alta.

În situaţia în care – judecat fiind de către joc după criteriile Tactics, Logistics, Caution, Training, Art of War, Sense of Duty – te-ai comportat corespunzător, vei primi un bonus, ce constă în faptul că trupele tale de bază pot fi echipate cu armament sau vehicule aflate în faza de prototip, deci superioare dotării normale a momentului.

Deşi ne manifestăm nemulţumirea că nu există parametrul "moral" în caracterizarea evoluţiei trupelor, ni se pare un foarte mare pas înainte existenţa unor unităţi care îţi aparţin în permanenţă, pe care le poţi "creşte" pe câmpul de bătălie şi folosi în funcţie de experienţa astfel acumulată. Totodată, sistemul de bonificaţii în funcţie de performanţele jucătorului ne aminteşte de Panzer General. Ceea ce nu este deloc rău, CDV s-au inspirat de la cine trebuie şi au făcut-o cu moderaţie, respectând specificul unui lucru demn de invidiat de către toţi producătorii de RTS-uri şi RTT-uri:

Gameplay-ul Blitzkrieg

În Blitzkrieg poţi aplica tactici bine gândite şi poţi stăpâni cursul tactic al jocului cu rezultate în bună măsură predictibile. Nu mai este doar o confruntare de puteri de foc şi grămezi de trupe, ci o suită de evenimente controlabile, în care se poate merge la "hei-rup" în stil AOE, dar se poate lucra şi cu fineţe, la amănunt tactic, à la Close Combat, şi chiar mai mult decât atât. Aici, şi inspirata modelare a comportamentului AI-ului are un rol decisiv.

I-a luat trei ani CDV-ului ca să aducă RTS-ul la o formulă nouă, de aproximativă fuziune cu Panzer General şi Close Combat, arătând că genul nu doar că este viu, dar poate avea şi urmaşi. Considerăm că Blitzkrieg are acel gameplay de aur ce va aduce către realism tactic pe împătimiţii de Sudden Strike, pentru că Blitzkrieg înseamnă realism fără dificultăţi de interfaţă şi complexităţi de concepţie. Iar jucătorilor de Close Combat acest uimitor Blitzkrieg la va aduce provocări noi şi atractive. După trei ani putem spune cu inima împăcată: Sudden Strike a meritat! Bine că a murit născându-l pe Blitzkrieg...

■ **Ştefan aPIIIG**

Titlu	Blitzkrieg
Gen	RTS, RTT
Producător	CDV
Distribuitor	CDV
Procesor	PII 366 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	www.cdv-blitzkrieg.de



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	10/10
Storyline	10/10
Impresie	9/10




Infanterie şi tancuri „entranched".


Artileria sovietică, regina câmpului de bătălie.

Pirates of the Caribbean



Rechini, pirați, furtuni... tot mori

Sea Dogs. Sea Dogs. SEA DOGS. Îmi vine să strig „Sea Dogs" cât mă țin plămânii, pentru că în fond despre asta ar trebui să scriu în articolul de față, dedicat jocului care ar fi trebuit să fie „Sea Dogs 2", dar care, în circumstanțe cinematografice adverse, s-a transformat în „Pirates of the Caribbean".

Acum câțiva anișori buni (doi, trei, cine mai stă să-i numere?) scriam un alt articol, despre Sea Dogs. Eu unul nu mi-s mare amator de RPG pe pâine, dar specia asta de combinație între istorie navală și joc cu skill-uri, level up și arme cu damage x/y mi s-a părut pur și simplu irezistibilă. Adevărul este că am jucat Sea Dogs până la epuizare. Mai degrabă cădeam de pe scaun de oboseală decât să-i dau drumul. Manie curată, nu alta... Nave, tot mai multe nave, tunuri, tot mai multe tunuri... nici un fort nu-mi rezista. Curățam arhipelagul cu viteza aspiratorului. Între timp, aruncam priviri speriat-încurajatoare spre filmulețe, pozișoare și alte diminutive care anunțau marele paradox: un Sea Dogs mai bun decât Sea Dogs.

Scriu articolul sâmbătă. Jocul a sosit în redacție miercuri. Timp de trei zile și trei nopți am jucat încontinuu Pirates of the Caribbean, pe care l-am terminat acum 6 ore. L-am învățat pe de rost, l-am întors pe toate fețele. Deja miroase a fum, alge și pește în redacție. Am stat să mă minunez cum de s-a putut realiza o atare capodoperă grafică (bănuiam cam ce ar putea ieși din mâinile rușilor de la Akella, dar când am fost pus în fața faptului împlinit, parcă îmi sărise o doagă). Zilele astea am fost hipnotizat de grafică. Rușine mie că mă las sedus atât de ușor, dar să iei Sea Dogs și să-l faci să arate ca în 2003 mă derutează, pentru că e un vis devenit realitate. Pe măsură ce înaintam în joc, totuși, avântul mi s-a mai domolit. E totuși un joc ca toate celelalte. Părți bune, părți rele, hop și câte-un bug scârbos... În cele din urmă am tras briza în piept, mi-am privit cu mândrie Man-of-war-ul personal (cea mai scandalos de puternică navă din joc) în timp ce nimicea un ditamai fortul inamic fără să se miște din loc, am tras de parâmă, am dat timonă extremă dreapta și m-am apucat de scris. Vânt la pupa să fie, că de pânze au grijă marinarii!



30 de tunuri în amurg

Vela cavă superioară

Nu săriți peste bord! Știu că Sea Dogs nu a fost cel mai bun joc făcut vreodată, dar atmosfera spală multe păcate. Părerea mea (și-un sughiț cu aromă de rom de cea mai joasă speță)... După ce văzură domnii de la Bethesda că domnii de la Akella fac jocuri istorice, și-au strâns din nou călduros mâinile tăbăcite de atâta distribuit, programat, desenat și modelat și au pregătit lan-

sarea lui SD2. N-a fost să fie, pentru că Disney era în focuri cu lansarea unui philm: Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl. Şi, cum li s-a părut lor că universurile din film şi din joc se pupă compatibil, au dat picior de lemn de la picior de lemn şi au schimbat filozofia: nu mai era Sea Dogs 2, era PotC, nu mai era chiar aşa de realist, era mai fantasy, avea grafică să-ţi pice doi premolari şi-un incisiv, dar era mai colorată... mult mai colorată ş.a.m.departe.

Fanii s-au năpustit peste joc imediat după lansare. Forumul de pe site-ul oficial Sea Dogs s-a umplut de discuţii. Au apărut urgent MOD-uri (din care cel mai complex e pe CD-ul LEVEL de luna asta). Toată lumea a rămas încremenită. Da, e tot un joc cu corăbii (Koniec încă susţine că Sea Legends e mai tare), dar ce corăbii! Producătorii au plecat de la ideea (de bun simţ, de altfel) că respectivele măgăoaie scârţâitoare din lemn în saramură plutesc pe ceva, în principiu apă de mare (cu excepţia plutitului static pe fundul mării). În concluzie, au făcut o apă de mare în timp real cum n-a văzut PC-ul de când s-a inventat arcul. Cuvintele nu pot exprima ceea ce vă spun acum: marea din Pirates of the Caribbean este UDĂ şi luceşte exact ca la Mamaia. Explicaţii sunt gârlă: că bump mapping, că vertex şi pixel shader, că tehnologii de ultimă oră. Asta este mai puţin important. Ceea ce contează este că avem în jocul ăsta prima apă virtuală din istorie care seamănă cu apa (ce vedem în Morrowind-ul aceleiaşi Bethesda Softworks e primitiv). Voi, cei care vreţi să vedeţi realitatea virtuală instalată mai repede sub formă de holospaţiu în casele oamenilor, voi trebuie să vedeţi cum arată acest Pirates of the Caribbean.

Ce ne facem însă cu restul? Gameplay, poveste, sunet chiar? Prima senzaţie la contactul cu aceste „neplăceri" a fost una de repulsie. „E clar... şi-au dat cu firma-n cap." În primul, în al doilea şi în al treilea rând, Pirates of the Caribbean apare şi pe Xbox. Aici mă iau de mână cu Sebah, apucăm amândoi consolele de mânere şi le desfacem în bucăţi, finuţ şi lent, cu ciocanul pneumatic. Pirates of the Caribbean duhneşte de la o poştă a joc de consolă şi, trist dar adevărat, te confrunţi, ca posesor de PC şi înrăit în obiceiuri primitive (cum ar fi utilizarea tastaturii, şi nu a unui game controller), cu ciudăţenii de genul imposibilităţii de a denumi un joc salvat sau al obligării de a edita numele unei nave dând clic pe litere afişate frumos pe ecran în loc de a scrie „Pescăruş" cu tastatura. Harta este, la prima vedere, o altă mare tristeţe pentru cel obişnuit cu cea din Sea Dogs. Opt insule în loc de cele douăzeci din primul joc al seriei şi, culmea, toate gata „descoperite". Akella a încercat să compenseze şi a mărit insulele, le-a umplut de jungle şi de golfuri liniştite, ceea ce nu dă rău la public, însă poate fi şi o sursă mare de enervare. Totul, dar absolut totul este învelit într-o grafică ce n-a văzut neam de român. Universul terestru din Pirates of the Caribbean este solar, verde şi plin de viaţă, asta probabil pentru a mai uita de viaţa dură de pe mări pe care ne-au rezervat-o producătorii.

RPG cu picior de lemn

Marea aventură a lui Nathaniel Hawk, bravul căpitan principal din jocul de faţă, nu prea are de-a face cu mult mai marea aventură a lui Nicholas Sharp, El-ul principal din primul Sea Dogs. Singura legătură directă între cele două jocuri apare cu ocazia dobândirii de către Nathaniel a unei săbii excelente care se pare că i-a aparţinut chiar temutului şi sângerosului Nicholas Sharp.

Jocurile se leagă clar printr-un concept asemănător. În Pirates of the Caribbean, Hawk se vede pus pe fugă de francezi şi se refugiază în sânul mamei Anglia, de unde, din nefericire, nu mai scapă şi e obligat, o vreme, să-l slujească pe guvernatorul insulei Redmond. Aici vine partea dureroasă. Sea Dogs a fost un joc enorm, cu posi-

Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl



Producătorul Jerry Bruckheimer şi regizorul Gore Verbinski au realizat un film cu piraţi „ca pe vremuri", în care joacă Johnny Depp, Geoffrey Rush şi Orlando Bloom (Legolas din „LotR"). Filmul urmăreşte aventurile căpitanului Jack Sparrow (Depp) căruia Barbossa (Rush) îi fură nava, Black Pearl, după care o fură şi pe fiica (Keira Knightley) guvernatorului insulei Port Royal. Sparrow şi Will Turner (Bloom) pleacă să o salveze pe fată, fără să ştie că Barbossa şi echipajul său au fost blestemaţi ca în fiecare noapte să se transforme în scheleţi „vii", asta până când va fi recuperată o mare comoară pe care au jefuit-o.



Captain on deck!



Battleship filmat în Caraibe


Domnul Nathaniel Hawk, cptn.


▲ Eu pe el... ... și ei pe mine ▼

bilitatea de a schimba națiunea în arhipelag și de a lua-o de la capăt pe un cu totul alt drum decât înainte. În Pirates, producătorii au hotărât că schimbatul ăsta de steaguri, de la englezi la francezi și spanioli, e cam obositor și, deși au mărit numărul națiunilor prezente în joc de la patru (inclusiv pirații) la șase (+Olanda și Portugalia), ne-au dat un singur drapel, cel al Albionului, și un singur fir de poveste, care le amestecă pe toate. Deși fiecare insulă are un guvernator care reprezintă națiunea respectivă, jucătorul nu-și mai poate oferi serviciile oricui, ci este catalogat drept „englez" și cu asta, pace.

Libertate de mișcare există totuși, chiar și în universul ăsta mult mai limitat decât cel din Sea Dogs. Nimic nu te oprește să îți iei mările în cap și să vânezi sau să fii vânat. Ca în orice RPG care se respectă, quest-ul principal e însoțit de inevitabilele quest-uri adiționale. Însă nici unul, nici celelalte nu-ți aduc cine știe ce bani sau experiență. Pentru a putea ajunge stăpân pe mările agitate din Caraibe, trebuie să te pui singur pe treabă, să îți cauți ofițeri, să îți dregi nava și să te pricepi la dat din gură și, mai ales, din armă. Aici vin noutăți cu ghiotura: s-a introdus pistolul (că e mai realist să poți să nenorocești inamicul și de la distanță); la abordare nu se mai luptă doar căpitanii navelor (cu viața fiecăruia egală cu numărul de oameni de pe nava respectivului), ci năvălesc și ofițeri și marinari; numărul skill-urilor a crescut și au fost introduse abilitățile speciale (multe și variate, afectând orice, de la lupta corp la corp la bătăliile pe mare, relația cu echipajul și comportamentul corăbiei în furtună); a fost introdusă o a șaptea „rasă", a piraților undead (care face legătura în film și joc, deși toți fanii Sea Dogs țipă că e o aberație fantasy care nu-și găsea rolul într-un joc care ar trebui să plesnească de realism); în fine, au apărut grafic marinari pe nave (deși, fără MOD-ul de pe CD, în 1st person, corabia rămâne la fel de pustie ca în primul Sea Dogs).


Conceicao, casa guvernatorului

Povestiri la gura tunului

Luptele nave-nave sau nave-forturi au rămas însă aproape identice: aceleași tipuri de muniție (cannon balls, grapes, knipples și bombs), time compression pentru cine n-are chef să-și piardă zile întregi cu o urmărire de nave (aici e altă bubă: nu scrie nicăieri că tasta * accelerează timpul pe mare; am aflat înainte de a termina jocul și nervii au fost pe măsură). Pentru mersul pe jos nu se aplică time compression (care însă ar fi făcut din joc un Benny Hill foarte comfortabil și ne-ar fi scutit de ore întregi pierdute cu plimbatul de colo-colo prin jungle interminabile).

Frumusețea lui Pirates of the Caribbean apare chiar în aceste lupte pe mare, completate de plimbările (obligatorii sau nu) pe insule, ale căror orașe-colonii sunt extrem de minuțios realizate grafic și arată impecabil. Discutam în redacție ce motor grafic excelent este acest Storm Engine 2, care se pretează și pentru 1st, și pentru 3rd person. Atât spațiile interioare, cât și cele exterioare din joc sunt atât de detaliate și sunt realizate cu atât de mult bun gust încât pur și simplu nu am ce le reproșa. Repet, grafica din Pirates of the



I'm goin' t' Spain. Argh.



Uite cum vin 20.000 de experience points...

Caribbean este ceea ce mulți promit, dar puțini (Akella, printre ei) pun în practică.

Din păcate, grafica superbă nu ține locul AI-ului. Tot în epoca de piatră am rămas, chiar dacă arată excelent. Am stat să plesnesc de frustrare când, în toiul unei lupte cu un ditamai fortul, l-am rugat frumos pe ofițerul pe care l-am dotat, pe bani grei, cu un battleship plin de marinari cu moralul „heroic" și cu tunurile cele mai scumpe, să dea și el foc la fitil și să arunce o ghiulea, două spre fort. O singură dată a tras câteva salve, dar în rest nici măcar atât n-a făcut, ci și-a luat nava și a dispărut de la locul faptei. N-a fost trădare, ci pură prostie, pentru că era clar că încerca să ocolească fortul și să-l bombardeze cine știe de unde, din emisfera ailaltă, și ajungea să tragă în dealurile din spate. Totuși, pe mare deschisă AI-ul coechipierilor se descurcă binișor, cu condiția să aibă spațiu de manevră.

În fine, după ce te obișnuiești cu toate ciudățeniile jocului, descoperi cum funcționează lupta și sistemul comercial (extrem de asemănător cu cel din Sea Dogs) – pentru că poți, teoretic, să trăiești exclusiv din comerț, deși e mult mai profitabil să ieși în larg și să prinzi câte un escadron întreg când ai nevoie de bani – și dacă ai un sistem pe care jocul să ruleze lin, Pirates of the Caribbean poate crea dependență. Mare. Muzica obsedantă și replicile repetate la infinit ale personajelor ajung să te roadă pe creier. Bine măcar că poți să îți bagi nasul prin directorul Music și să pui acolo .ogg-uri cu muzică mai pe sufletul tău. (Mulți și-au „mutat" muzica din primul Sea Dogs, care e mult mai potrivită atmosferei de secol al 17-lea a jocului.) Cât privește sunetele, fanii s-au grăbit deja să schimbe .wav-urile care se aud când bubuie tunurile cu unele mai realiste. Altfel, sonor vorbind, jocul nu are probleme, deși pe sistemul meu sunetul nu a funcționat perfect decât după ce am bifat opțiunea „Safe Mode" din config. Luptele sunt din nou cele mai spectaculoase, cu vele care se agită în vânt, pârâit de lemn și explozii puternice. Se creează o atmosferă de zile mari, care m-a ținut lipit de monitor/boxe zile întregi.

Per aspera ad astra

Ăsta e RPG-ul. Umilit la început, enervat de încetineala cu care te miști și de imprecizia cu care tragi cu puținele tunuri ale navei, ajungi, încet-încet, să devii mai puternic și, la final, CEL mai puternic. Fiecare victorie îți aduce puncte. Distrugerea unui tun de fort aduce 500-1000 de puncte de experiență. Distrugerea unui fort sau a unei battleship aduce 20.000 de puncte. Fiecare nivel în plus te face mai agil, mai rapid și îți mai dă o abilitate. Am ajuns ca, la finalul jocului, să nu-mi mai pese de nici un inamic. Cu Man-of-war-ul (o navă care nu prea mai are loc de întors într-un port și care, din câte știu, nu poate fi cumpărată, ci doar cucerită în bătălie) nimic nu-ți stă în cale. Te simți Dumnezeul insulelor. 960 de oameni și 100 de tunuri la bord nu permit nici o replică. Dar, în cele din urmă, tot nu ajungi pirat în Caraibe, ca în titlu. Păcat. În Sea Dogs puteai fi ce vrei. Acum ești obligatoriu englez. Îmi lipsește sinistrul Jolly Roger, steagul negru cu cap de mort...

■ **Mike**

Titlu	Pirates of the Caribbean
Gen	RPG
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Bethesda Softworks
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	pirates.bethsoft.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	10/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	10/10

8.8


Familia Hawk într-un final romantic

Midnight Club II

Intră în lumea curselor ilegale de maşini

Ştiu că deja subiectul ăsta e cam epuizat, dar parcă de fiecare dată este bine venit încă un joc cu maşini nebune. Şi pe la noi p-aici prin oraş se dau nebunii cu maşinile pe unde apucă şi când apucă, dar parcă nu este ca la americanii ăia nebuni sau la japonezii ăia şi mai nebuni. În momentul în care vor apărea şi pe la noi nişte ilegalişti d-ăştia cu maşini tunate şi cu acte în regulă, mă voi înfige şi eu ca să le arăt cum se conduce cu adevărat. Dar până atunci, toţi ăştia sunt încă mici... Mai le trebuie un sistem cu nitro, o maşină care să prindă şi ea peste sută şi, mai ales, nişte gagice faine care să arunce batista între concurenţi şi care, şi mai ales, să fie bonusul oferit pe tavă câştigătorului. Nu de alta, dar aşa doar ca să-i mai iei maşina câte unui prăpădit zi de zi parcă nu mi-ar surâde prea tare.



Sunt chiar curios câte maşini cu sistem nitro sunt pe la noi prin ţară. Asta dacă sunt. Sunt curios care este senzaţia când la 150 kph apeşi un buton şi te înfige inerţia în scaun. Trebuie să fie ceva de vis. Şi când te gândeşti că pe "acolo" oricine îşi poate pune acest sistem cu un minim efort financiar. Eh... noi să fim sănătoşi!

Un semi GTA

Jocul acesta este preluat de pe consolă. Dar este atât de preluat după consolă încât nici nu îţi dă posibilitatea să schimbi rezoluţia, iar, după cum probabil aţi ghicit, rezoluţia nu este una prea grozavă. Ăsta a fost unul dintre punctele cele mai slabe ale jocului şi am vrut să îl spun de la început pentru că m-a durut cel mai tare. În zilele de acum, nu se mai poate concepe un joc în care nu se poate umbla la detaliile grafice. Doar de aia dai atâţia bani pe hardware. Ca să îţi meargă totul brici, la o rezoluţie nesimţită şi cu antialiasing la maxim. Dar nuuu... celor de la Rockstar le-a fost lene să mai stea o jumătate de oră (an) ca să poată să facă jocul unul extraordinar. Gata, am trecut peste partea cu detaliile grafice nesatisfăcătoare.

Vă spuneam în titlu că jocul este un semi GTA. Mie mi se pare că engine-ul jocului este chiar cel din GTA, dar Mitza spune că nu este. Nu ştiu ce să mai zic. Este făcut de cei de la Rockstar, tăticii şi mămicii GTA-ului, arată cam la fel – cu excepţia graficii care este inferioară tocmai din cauza rezoluţiei mici la care rulează – iar oraşele prin care te plimbi funcţionează pe acelaşi principiu. Pietonii sunt la fel de dobitoci încercând să se ferească de maşină sărind direct în faţa ei, iar maşinile din trafic încearcă să îţi anticipeze toate mişcările posibile pe care ai putea să le faci cu excepţia că nici una dintre ele nu concepe că ai putea să mergi pe o linie dreaptă. Imaginaţi-vă ce uşor este să ocoleşti un TIR ce s-a oprit de-a curmezişul drumului pentru a-ţi face loc să treci pe lângă el.

Ce este frumos este faptul că, la fel ca şi în GTA, tot oraşul îţi este deschis. Te poţi duce pe unde crezi tu că este mai bine şi este bine atâta timp cât poţi



ajunge la finish primul. Un tip de curse care mi s-a părut a fi cel mai interesant, dar şi cel mai greu, este acela în care trebuie să treci prin o serie de waypoint-uri împrăştiate prin oraş exact cum vrei. Harta îţi va fi de un real folos, iar dacă vei putea fi atent şi la ea şi la drum, vei câştiga fără probleme.

Sunt o mulţime de scurtături nemarcate pe hartă, dar pe care le vei învăţa în timp. Vei putea face acest lucru, deoarece jocul este foarte lung, şi când spun lung vreau să spun LUUNG,



Cei mai tari sunt motocicliştii



Un Muscle Car



În Tokyo doar de aşa ceva ai parte

iar toată acțiunea se întâmplă în doar trei orașe: Los Angeles, Paris și Tokyo.

Nitro și aspirația

De un real ajutor îți vor fi încărcăturile de nitro ale fiecărei mașini și mersul la aspirație. De cele mai multe ori am câștigat cursa pe ultima sută de metri, când îmi foloseam nitro-ul pe linia dreaptă dinainte de finish. Primele mașini pe care le ai la dispoziție vor fi niște junghiuri care nu vor beneficia de tuning-ul meseriașilor, așa că va trebui să te descurci cum vei putea mai bine fără aceste tertipuri mecanice. Evident, pe lângă avantajele oferite de o mașină puternică va trebui să te folosești de AI-ul destul de slab al jocului. Mașinile oponenților, mai bine spus șoferii mașinilor oponente, sunt niște șoferi de mâna a doua care se vor izbi în tot ce le iese în cale, inclusiv de tine. Așa că va trebui să te folosești de aceste lucruri și să încerci să îi înfigi în stâlpii și copacii de pe marginea drumului, cu toate că nu îi va încetini prea mult. Nu știu cum se face că de fiecare dată când reușeam să câștig un avans considerabil în fața lor, și asta doar când cream un ambuteiaj de unde cu greu se ieșea, reușeau să mă ajungă în timp record. Nici nu aveam timp să respir. Este frustrant să știi că i-ai lăsat fumegând înfipți într-un camion pe toți, iar peste două minute îți suflau toți în partea dorsală și te făceau un șofer de doi lei.


Unul dintre cele mai tari motoare

Aspirația este un alt mod de a trece în viteză mare pe lângă oponenți. Dacă vei reuși să te menții pentru câteva secunde bune în spatele unui concurent, lucru greu de făcut din cauza modului în care conduc, vei băga de seamă că undeva în partea dreaptă a ecranului se va umple o bară cu ceva. În momentul în care aceasta se va înroși, este timpul să apeși pe butonul de nitro. Rezultatul va fi spectaculos. Vei trece într-o trâmbă de praf pe lângă toți cei de lângă tine într-un efect vizual foarte spectaculos. Perspectiva ți se va alungi și vei intra pentru cele câteva secunde în care beneficiezi de boost-ul de viteză într-un mod "bullet time".

Cel mai MARE neajuns al jocului

Acestui cel mai MARE neajuns al jocului îi voi dedica un paragraf întreg. Nu va avea dimensiuni considerabile și va fi și ultimul din acest articol. După cum ați putut observa, nu am vorbit deloc de modul în care se conduce mașina. Ei bine, se controlează extraordinar de prost. Comenzile sunt foarte sensibile și nu există în joc posibilitatea de a lua o curbă largă. În momentul în care ai atins tastele pentru direcții, mașina se va smuci înspre partea respectivă ca o nebună. IT SUCKS!!!

■ Koniec

Titlu	Midnight Club II
Gen	Arcade
Producător	Rockstar Games
Distribuitor	Rockstar Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.rockstargames.com/midnightclub2/



Grafică	5/10
Sunet	7/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	7/10
Storyline	3/10
Impresie	6/10

5.5


La start, în ultima cursă din Paris


Nu mă pot sătura de motoare


Una dintre cursele pe care le-am pierdut cel mai des

Chaser

Cine este Nicu? Ăăăă, scuze, Chaser!

A trecut ceva timp de când nu am mai pus mâna pe un FPS de calitate. Începuse să-mi fie dor de așa ceva. În ultima vreme FPS-urile nu mai reușesc să se ridice la nivelul celor dinainte. Intervine un fel de blazare a gamer-ului, săturat de același număr imens de idioți pe care trebuie să-i împuște, de liniaritatea jocului care te poartă de la un capăt la altul ca un troleibuz ce-și urmărește captatoarele, de armele nemăsurate și cantitatea impresionantă de muniție pe care o ai la îndemână, de povestea de doi bani care mai mult te adoarme decât te atrage etc. Chaser este un first-person shooter ciudat. Ciudat nu pentru că nu conține elementele de mai sus, ci pentru că, deși este plin de clișeele de care am vorbit mai sus, reușește să aducă nu atât ceva nou (cu toate că noutățile există), cât să le îngemăneze într-un întreg atractiv, captivant și, în cele din urmă, cu un grad ridicat de jucabilitate.

Clișeele

Chaser are o poveste plină de „neprevăzut". Personajul principal, John Chaser, se trezește la un moment dat, prin 2044, la bordul navei spațiale H.M.S. Majestic, pe o masă de operație, fără să știe cine este sau cu ce se mănâncă (el pe el). Când reușește să facă ochi în lume (deși, după înfățișare, i-a făcut prima oară în urmă cu vreo 30 de ani), constată cu uimire că este vânat de un număr însemnat de soldați de elită. Călăuzit de instinctul de supraviețuire, Chaser al nostru încearcă să scape prin cele mai „ortodoxe" metode de urmăritori. V-ați dat seama că scopul final al jocului va fi să aflăm cine este de fapt Chaser, de ce atâta lume vrea să-l distrugă, de ce este


Interioare la mare artă


Ce vă spuneam despre explozii


Atmosfera sumbră a lui 2044

urmărit de elita soldaților etc. Nu-mi spuneți că nu ați mai văzut așa ceva până acum! Jocul poate fi un Total Recall fără Arnold, dar cu Chaser, un Max Payne fără Max sau alte chestii de genul ăsta. Asemănarea cu Max Payne nu este întâmplătoare deoarece, pe lângă poveste, Chaser are și un Adrenaline Mode ce seamănă foarte mult cu bullet time-ul.

Personajul principal realizează că răspunsul se află undeva pe Marte și de aceea vom încerca prin toate mijloacele să ajungem acolo. Să nu credeți însă că drumul spre Marte este scurt. Nici vorbă. Ca să ajungem pe Marte, va trebui să trecem întâi prin orașul Montack de pe Pământ, prin Rusia, adică Siberia și, în cele din urmă, pe Marte.

Jocul este destul de liniar, deși există destule spații mari sau chiar interioare cu zeci de coridoare în care putem să ne pierdem. Din acest punct de vedere nu ni se pun prea multe probleme. Există însă momente în care va trebui să mai și observăm anumite amănunte pentru a reuși să trecem mai departe (o bucată de lemn ce proptește o ușă, plăcuțele de deasupra unor clădiri etc.). Să nu credeți că nu vă veți pierde la un moment dat și nu veți merge de zeci de ori prin aceleași locuri până veți descoperi continuarea jocului.

Surprizele

Există câteva surprize plăcute la acest joc care-l fac să se ridice cumva deasupra mediei. La acestea contribuie din plin noul engine al producătorilor, CloakNT. Grafica se prezintă excelent pe anumite porțiuni. Jocul arată bine atât în interioare, cât și la exterioare. Timpii de salvare și încărcare sunt incredibil de mici. Personajele și animațiile acestora sunt cât se poate de credibile. Efectele speciale au destulă spectaculozitate cât să mulțumească orice fan al producțiilor hollywood-iene. Există amănunte care fac tot deliciul unui gamer înrăit. Geamurile, acelea care pot fi sparte, respectă tiparul impus de realitate, rămânând colțuri ascuțite și forme neregulate prinse de marginea ușilor sau a ferestrelor. Acestea trebuie curățate toate dacă vrem să trecem prin fereastră. Efectele de lumină sunt de-a dreptul superbe. Să nu credeți că nu există și bug-uri grafice, de la coliziunile ciudate de obiecte care lasă corpurile să treacă prin pereți, podea, uși, reflexii în apă ale obiectelor ce nu există până la cele mai serioase (într-o cameră jocul a luat-o razna de tot, pierzând pereți, texturi etc.).

O altă surpriză constă în locațiile diferite, cu arhitectură, personaje etc. care te poartă parcă într-o dimensiune diferită. Trecerea de pe nava spațială unde te lupți cu oameni echipați ca în cele mai futuriste filme, pe Pământ unde dai de mafie și de bandele de stradă din oraș sau luptele pe terenurile înzăpezite și înghețate din Siberia se face la nivelul graficii, al sunetului, al atmosferei.

AI-ul este unul dintre cele mai provocatoare elemente ale jocului. Dușmanii te rup. Dacă stai în fața lor și mai sunt și doi, nu prea mai ai șanse de scăpare. Chaser este un joc la care, chiar dacă nu veți folosi quickload-ul des, cu siguranță veți apăsa frecvent pe quicksave. Frica păzește pepenii. Noroc că acestea merg foarte repede.

Cea mai plăcută surpriză a jocului a fost atmosfera acestuia. Excelentă. O muzică antrenantă, o mulțime de filmulețe bine făcute, voci superbe ale personajelor, totul contribuie la realizarea unei atmosfere cum de mult nu am mai „trăit”.

Când e mulți...

... e și putere. Multiplayer-ul, dacă îi veți acorda vreo șansă, merită jucat cu prisosință. Deathmatch, team deathmatch, capture the flag și shocktroops oferă distracție cât cuprinde. Nu vreau să vă mai spun că este o concurență a Counter-Strike-ului, deși este, pentru că sunt alți factori care ar trebui să contribuie la succesul său. Noi, în redacție, îi vom acorda cu siguranță multe, multe șanse.

■ **Sebah**

Titlu	Chaser
Gen	FPS
Producător	Cauldron
Distribuitor	JoWooD
Procesor	PIII 650 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.chasergame.com



Grafică	**8/10**
Sunet	**9/10**
Gameplay	**9/10**
Multiplayer	**9/10**
Storyline	**7/10**
Impresie	**9/10**

8.5





Rușii nu te vor!



Există și vedere de noapte.

Gothic II

L-a lovit "schinozofria"



Ei bine, după lungi peripeții, mită dată, iarbă fumată, bătaie luată, dar și dată, neînfricatul nostru dă ochii cu "dă Slipăr". După ce bagă câteva săbii în niște pietre pe care le găsește și el pe acolo, demonul este banished, dar nu înainte ca acesta să cheme la luptă toți monștrii și găinile nebune în frunte cu nenea Craioveanu. Deznodământul poveștii este foarte original: toată lumea scapă, dar, stupoare, în tine dă "schinozofria" plus niște pietre și uiți tot ce ai învățat, tot ce ai făcut și că nu mai aveai pâine. Salvatorul tău este Xardas, care, apropo, și-a mutat (iarăși) turnul. El te pune la curent cu situația de față care este următoarea: Khorinis-ul are mari probleme. Fermierii s-au revoltat și nu mai livrează produse proaspete orașului, în care oraș puterea miliției locale este foarte mare. Lumea fumează atât de multă iarbă, încât nu mai poate să lucreze și mercenarii pândesc la toate drumurile. Ei, și ce? Plot-ul, în toată complexitatea lui, este altul, dar trebuie să vă luați jocul și, mai ales, trebuie să-l jucați pentru a afla care este acesta.

Clouded this boy's future is

Eroul nostru își amintește că l-a omorât pe "dă Slipăr", o colonie de orci și vreo 20 de oameni care probabil erau în sevraj, având în vedere faptul că erau cam departe de Sect Camp, și odată cu respectul de sine i-au mai crescut... merele fermecate, desigur. Gândindu-se la merele lui fermecate, Prâslea al nostru ajunge să creadă că de la început o să bage în perfuzii niște orci sau dragoni. Ei bine, nu este așa. Cum intri în oraș, un paladin îți spune că, dacă vrei să ajungi în Upper Quarter (și vreți, credeți-mă, și mai este și plot location pe deasupra), trebuie să devii cetățean al orașului. Cetățean devii doar dacă ajungi ucenicul unui maestru local. Maeștrii sunt 5 la număr: un fierar, un alchimist, un tâmplar, un vânător și un merchant. Eroul nostru trebuie să îl aleagă pe unul dintre ei, cel puțin temporar, deoarece pe parcurs poate învăța și celelalte abilități. Vă întrebați probabil ce sunt abilitățile astea. Producătorii au introdus skill-urile practice, bine cunoscutele Sneak, Pick Pocket și Pick Lock au rămas, dar au apărut Create Rune, Forge Weapons, Alchemy și Take Trophies. Pe deasupra, măiestria ta în mânuirea armelor se măsoară acum în procente, începând de la 10%. La fiecare level-up, îți alegi câte Learning Points-uri vrei să investești în antrenament, procentele crescând, dacă nu foarte greu, cu siguranță mai greu decât în Gothic I, unde aveam doar trei niveluri: Untrained, Trained și Master. Aceleași reguli se aplică la Bow și


Civilizație, m-am întors!

Crossbow. Am observat că, dacă investesc în one-handed combat, învăț ceva și despre two-handed combat, mai puțin, ce-i drept, lucru nemaiîntâlnit în RPG-uri (din câte știu eu), dar foarte logic și bine venit.

Prâslea cel "schinozofrenic" trebuie să se gândească foarte bine când face un level-up, deoarece poate alege să învețe un skill practic sau să mai învețe câte ceva despre mânuirea sabiei sau a arcului, poate avansa în Circle-urile magice, trage de fiare, își poate mări dexteritatea, poate învața să facă Extract of Healing (sau orice poțiune, de altfel), cum să eviscereze niște animale sau poate învăța ceva despre cum se face o sabie bună și multe, multe altele.

Cu o cracă într-o mână, cu... merele fermecate în cealaltă și cu 10 monede în buzunar, eroul nostru începe să simtă gustul drogului... și nu este vorba de iarba din port.

Mărturisirile lui Prâslea...

Până acum, trăiam doar ca să fac bani și level-up-uri. Acum însă știu ce înseamnă să trăiești. Îmi place să ies dimineața prin pădure și să trag din țigară, îmi place să fac poțiuni de tot felul, îmi place să organizez concursuri de băut, deși patronul tavernei s-a supărat pe mine... las' că-i trece. Îmi place să mai trec pe la oraș și să stau ore întregi ascultând legendele despre Innos, istorisite cu mare iscusință de mag-ul local. M-am mutat de la oraș, acum stau cu chirie la tavernă (50 de monede pe săptămână nu este deloc rău). Îmi place să merg în nord, să stau pe malul lacului, să mă uit la Black Troll-ul acela din peștera de sus, să mă las pe spate și să mă gândesc că la un moment dat îl voi învinge. Îmi place să vorbesc cu vechii prieteni. Lee încă mai este înconjurat de frații lui, mercenarii. Gom a stat mult în închisoare și probabil de aceea a vrut să plece din vale cât mai repede. Nu îl învinuiesc, după ce s-a întâmplat acolo. Sper că într-un final ne vom lupta umăr la umăr: Diego, Milten, Gom, Lee, Lester, Xardas. You know what they say: "cu cât mai mulți, cu atât mai bine".

Motivația

Probabil că, acum ceva ani, lui Prâslea îi lipsea motivația de a merge mai departe. Acum însă este batjocorit mai mult ca niciodată. Nu îi place să i se spună că are niște brațe de fetiță și că nu poate să ridice o sabie. A pus și pariu, dar a pierdut. A promis însă că se va întoarce și că îl va bate pe mercenarul respectiv. Cel mai mult îl enervează comentariile acide ale cetățenilor cu un statut social "privilegiat", dar știe că, dacă vor veni orcii, ei vor fi primii care vor cădea.

S-a întors în Valley of Mines. Era invadată de orci. Vrea să-i extermine pe toți, deoarece pentru un timp asta a fost casa lui și aici au murit prieteni de-ai lui. Prâslea a învățat o lecție foarte importantă. Dacă nu se implică personal, nu va avea motivația necesară pentru a merge mai departe.

Prâslea cel cu merele de aur, înarmat cu know-how, niște iarbă, un Fine Longsword, o armură cât de cât decentă, niște spell-uri, ceva mâncare și o pungută cu bani, se pregătește să zguduie (din nou) lumea, așa cum i-ar plăcea lui nenea Hâncu.

"E un drum lung până sus..."

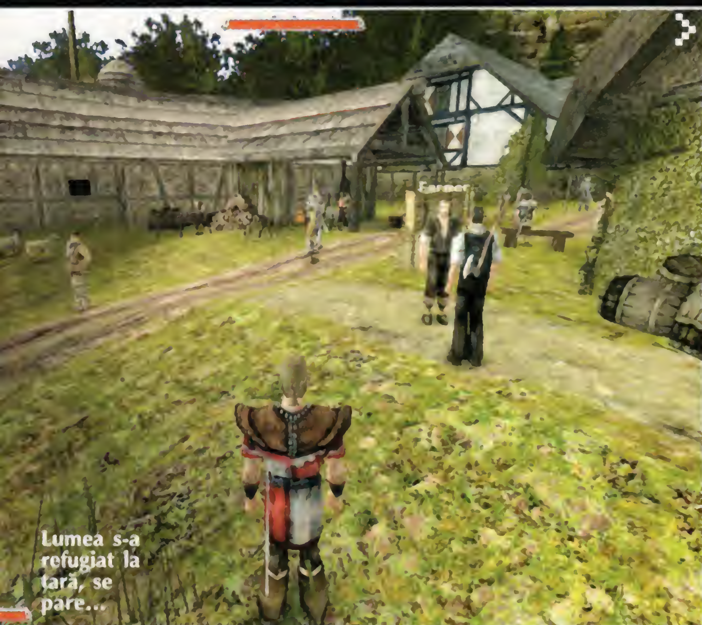
Din punctul de vedere al cuiva care a jucat și terminat primul Gothic, sequel-ul celor de la Piranha Bytes poate fi câteodată o experiență nu neapărat plăcută. The Sleeper este mort, iar tu revii în acțiune după trei zile de convalescență. Problema e că vei lua totul de la început. Erai odată cel mai temut și respectat om din colonie, acum nu mai ești bun de nimic. Vei urca din nou scara ierarhică până când toată lumea va fi din nou la picioarele tale, dar pentru unul care a mai făcut același lucru și în Gothic I, tot acest proces va deveni la un moment dat plictisitor. Vei avea de înfruntat cam aceleași pericole, aceiași monștri și vei avea la dispoziție un arsenal asemănător de arme. Este, așadar, frustrant să vezi cum lumea din jurul tău evoluează, cum povestea merge mai departe, numai personajul tău a dat înapoi. Din fericire, jocul beneficiază de aceeași rejucabilitate cu care ne-a încântat și primul Gothic, astfel că efectele acestei pierderi de memorie, abilități și statut social sunt oarecum diminuate. Se putea însă evita situația de față. Nu ar fi fost un lucru ușor, dar, în acest fel, Gothic 2 ar fi putut deveni poate ceva mai mult decât sequel-ul unui joc foarte bun.

■ Mitza


Băieți, toate pânzele sus!



Bâjbâind în noapte


Lumea s-a refugiat la țară, se pare...



Uaaa... ce chibrit mare!!!


Vechiul castel e tot ce a mai rămas din colonie

Ai candy ?

Asta se întreba Prâslea înainte de a găsi un borcan cu miere lângă o statuie a lui Innos. Se oprește și își bagă mânuțele murdare în borcan. În timp ce mănâncă pofticios, se uită prin jur. Eroul, al meu cel puțin, suferă de miopie și strabism, echivalentul unui GeForce 2 Mx 400, dar lui nu-i pasă. Are mai mulți bani ca niciodată, dar ideea achiziției unui Radeon 9700 Pro îi pare total neinteresantă. Din aceste motive, Prâslea al meu nu a avut șanse să vadă minunățiile peisajului. Tot ce pot spune eu, având în vedere faptul că am placa grafică mai sus menționată (nu, nu cea de la ATi), este că nu mi-ar fi plăcut dacă aș fi întâlnit aceeași grafica la un alt joc, dar în Gothic-uri se potrivește la perfecție. Ce aduce în plus engine-ul grafic din Gothic 2 este o vegetație abundentă (uneori chiar PREA abundentă, o cărare prin pădure putând fi pierdută foarte ușor din vedere), câteva noi opțiuni grafice, modul de vedere first person și un pic mai multă ceață. În plus, nu uitați că venerabilul engine grafic a fost lansat acum aproape doi ani de zile și, cu toate acestea, reușește să creeze o lume deosebit de interesantă din punct de vedere vizual.

(RPG) Superstar

Acestea fiind scrise, salvez documentul, ies din Word și dau clic pe shortcut-ul intitulat Gothic II. Merg în bucătărie, observ că este dimineață și că nu mai este cafea în filtru, deschid frigiderul, iau un braț de junk food și mă întorc în cameră. Este Gothic II un joc de nota 10? He he he, categoric NU, deoarece Gothic II nu este un joc. Este o experiență cât se poate de reală.

Pe scurt, un singur sfat: fugiți și luați-l chiar dacă nu sunteți fani ai genului RPG.

■ Octavian Stângaciu & Mitza


Parcă mă picură ceva...

Titlu	Gothic 2
Gen	RPG
Producător	Piranha Bytes
Distribuitor	JoWooD
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.gothic2.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8.4

Star Trek: Elite Force II

Vreau să "boldly go where no one has gone before"

Se mai uită cineva la Star Trek? În afară de Mike și Koniec, care se tot provocau unul pe celalalt să se uite la Star Trek: Nemesis, nu am mai auzit de mult pe cineva aducând în discuție subiectul Star Trek. Am trecut peste asta? L-am uitat deja pe cheliosul ăla de Picard? Eu unul recunosc că mă uitam cu plăcere la Star Trek: The Next Generation, dar de atunci a trecut mult timp și nici un film și nici un nou serial din universul Star Trek nu a reușit să îmi mai captiveze atenția. Până la urmă, nici Star Wars nu o duce mai bine. Ultimele filme din serie nu s-au ridicat la nivelul celor originale și, dacă nu ar fi fost toate jocurile astea cu Star Wars în titlu, tare mi-e că am fi uitat și de Yoda, și de Forță, și de tot Universul Star Trek, oricât de bogat, frumos și plin de succes ar fi, este în mare pericol. Atâta timp cât Viacom (compania ce deține drepturile asupra numelui Star Trek și care este responsabilă de tot ce ține de acest univers) pare să-și fi pierdut interesul în privința lui Star Trek, ceea ce se vede din calitatea din ce în ce mai slabă a noilor generații de seriale, ce să îi mai ceri unui amărât de joc? Să te impresioneze și să te facă să-ți dorești să revezi toate episoadele din The Next Generation? Cam greu...

"Toate-s vechi și nouă toate"

Să recapitulăm un pic: Activision este distribuitorul jocului Star Trek: Elite Force II. Viacom este compania ce deține Paramount, responsabilă pentru toate filmele, serialele și de tot ce ține în general de Star Trek. Activision, ca orice firmă care se respectă, a cumpărat o licență de la Viacom, prin care aceștia din urmă le permiteau să folosească numele de Star Trek (contra unei "sume") și se angajau să îi sprijine pentru a crea un univers Star Trek (pentru joc) cât mai apropiat de original. Toate bune și frumoase până în momentul în care jocul a fost lansat. Imediat după aceea, echipa de la Ritual Entertainment (producătorii jocului), responsabilă pentru Elite Force II, a fost concediată de către Activision, iar Viacom s-au trezit cu un proces de toată frumusețea în care erau acuzați de aceeași Activision cum că nu și-ar fi îndeplinit promisiunile exprimate în contract (mai exact, puțin le-a păsat de cât de Star Trek va fi Elite Force II-ul). Un joc cu o istorie tulburată? Puțin spus...

Dintotdeauna am considerat jocurile Star Trek undeva mult, mult sub posibilitățile lor. E de ajuns să arunci o privire peste orice film/serial Star Trek și să îl compari cu orice joc din același univers pentru a observa o diferență imensă. Pe de o parte, filmele/serialele au acel ceva care te face să recunoști universul Star Trek, pe când jocurile dispun de cele mai multe ori de un storyline și o atmosferă mult inferioare. Primul Elite Force nu a făcut excepție de la această regulă.

Și atunci? La ce să te aștepți de la Star Trek: Elite Force II? Același storyline cuminte? Aceleași personaje fade? Aceeași acțiune plictisitoare? Ei bine, surpriză! Elite Force II m-a surprins în primul rând prin poveste. Este complexă, acaparantă și te "tratează" cu suficiente răsturnări de situație încât să îți capteze atenția.

Dacă sunteți un fan Star Trek, atunci Elite Force II o să fie ocazia perfectă pentru a vă aduce aminte de diverse personaje ce s-au perindat pe la bordul diverselor nave existente în toate serialele Star Trek. Producătorii au reușit să adune personaje atât din primul serial Star Trek, cât și din The Next Generation sau Voyager, și să le amestece într-o poveste bine închegată, ce poartă cu adevărat semnătura Star Trek.

Și... când începe?

Totul ar fi fost mai mult decât îmbucurător dacă jocul s-ar fi păstrat constant. Problema este însă că jocul pornește prost. Cu borgi și câteva niveluri plictisitoare de zici că este vorba de primul joc din serie. Din fericire, pe parcursul jocului lucrurile se vor redresa și încetul cu încetul vei rămâne din ce în ce mai mult timp cu ochii în monitor și cu degetele pe maus.

Din punct de vedere al gameplay-ului, jocul nu se diferențiază prea mult de predecesorul său. Nu este un FPS genial, nu va șoca pe nimeni și nici nu


Zâmbiți, vine fotonu'!


Noua mea brichetă. Aprinde "țigara" de la 5 metri


A naibii reinstalare de sistem! Iarăși am uitat să-mi salvez mail-urile!



aduce îmbunătățiri genului. Este însă antrenant și plăcut. În plus, în Elite Force II designul misiunilor este mult mai bun, producătorii având grijă să nu repete greșelile din primul joc. La fel ca și în cazul storyline-ului, din punct de vedere al gameplay-ului jocul pornește destul de prost. Pe la jumătatea jocului vei fi însă nerăbdător să pleci în misiuni și să încerci noile arme.

După cum spuneam, designul misiunilor este mult îmbunătățit față de primul joc din serie. Nu am scăpat însă de plictisitoarele momente de repaus dintre misiuni, care ar fi trebuit să adauge un plus de feeling jocului, dar nu reușesc decât să fie cel mult tolerabile. Până la urmă, nu este foarte plăcut să te plimbi 5 minute prin niște coridoare care arată toate la fel numai pentru a fi nevoit mai apoi să încarci un nou coridor și încă unul și tot așa... Ar fi fost mult mai indicat să lase numai cut-scene-urile, care oricum sunt singurul lucru care contează în toate plimbările astea.

Din păcate, jocul este scurt. Mai mult decât atât, în momentul în care începe să-ți placă cu adevărat, te trezești că îl termini și ești felicitat de jumătate de galaxie. Păcat.

Singurele opțiuni pe care le ai din momentul în care ai terminat jocul sunt multiplayer-ul și nivelurile secrete (pe care le poți juca doar dacă strângi destule "năvuțe" de-a lungul jocului). Despre nivelurile secrete nu vă spun prea multe, doar că nu sunt nemaipomenite, nici multe și, pe scurt, nu prea merită efortul.

Multiplayer-ul este cam ceea ce vă așteptați de la un joc de genul ăsta. Modurile de joc sunt cele cunoscute, așa că dacă aveți prieteni prin jur și ceva cabluri pe care să le legați între calculatoare, atunci puteți să vă distrați ceva timp. Nu foarte mult, că vă așteaptă Counter-ul, UT-ul sau cine știe ce altă minunăție.

Așa se termină

Până la urmă, Elite Force II este un FPS care nu face de rușine universul Star Trek. Mă gândesc însă cum ar fi fost dacă cei de la Ritual/Activision ar fi beneficiat 100% de sprijinul celor de la Viacom.

Așa, Star Trek: Elite Force II este un FPS care nu iese în evidență decât ca cel mai bun din universul Star Trek de până acum. În rest, cu un engine grafic prăfuit, un gameplay și o poveste care reușesc să îți atragă atenția doar cât să te oftici că se termină jocul, cel mai nou FPS care promite să te ducă "where no one has gone before" te lasă undeva pe la mijlocul drumului, pregătit însă pentru numărul III.

■ Mitza


Alcatrazul e mic copil...


Ghici la ce mă gândesc.... Bomboaaaaneeeee


Relaxare în spațiu

Titlu	Star Trek: Elite Force II
Gen	FPS
Producător	Ritual Entertainment
Distribuitor	Activision
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.st-ef2.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	9/10
Impresie	8/10

7.8


Iarăși le-a tăiat la ăștia gazul


Trebuie să-mi iau și eu o chelie din asta...





Duelul muncii de creație

Numele meu este Uzi, iar al lui Mamaie. Acum, nu se știe exact cine a fost primul, Uzi sau Mamaie. Cert este că pe malurile Timișului din Brașov cei doi s-au întâlnit când mergeau să cumpere țiglă de Bramac.

Uzi: Unde lucri, meștere dă ai bani de țiglă de Bramac?

Mamaie: La Fabrica Scule de Râșnov (FSdR). Sunt șef de atelier al secției de chei 13.

U: Și ce previziuni aveți pentru următorul cincinal?

Mam: Dacă te referi la FSdR, cred că-i vom schimba numele, deoarece domnișoarele roșesc când aud unde lucrez.

U: Ți se pare că roșesc?

Mam: Io așa sper.

La butic

U: Și o să-i ziceți LEVEL?

Mam: Cred că o să-i spunem la Orcu' Fericit Cu Claymoru Ascuțit. Copiii din ziua de azi nu îți mai calcă pragul dacă nu se aude orcu'.

U: ...și asta numa' din cauza la Warcraft-ul ăla nenorocit, nu?

Mam: Ăla primu sau icspenșănu'? Că după cum ies acu', nici nu mai știi...

U: Da' cum îi zice?

Mam: Da' tu nu citești titlu'?

U: Ripitează: jocul se numește... (a se completa manual, iar cartea de colorat se găsește la toate poștele din județ și se livrează fără CD)

Mam: Io l-am jucat, spuse în paranteză Mam mândru. U se lăsă pe o rână, se scărpină la fluierul piciorului, după care îl privi cu suspiciune.

U: Și dacă-ți pun așa vreo două sute de întrebări, te ține să-mi dai răspunsuri?

Mam: După umila ta părere, tu ce zici? Mă ține?

U: Treaba ta... Dar înainte de toate, dă și tu o sută!... Mulțam!

Mam: Noi să fim sănătoși. No, acu' ia-mă la întrebări!



Pasărea albastră a fericirii... sau chiar mai multe



Bătălia de lângă stejarul din Borzești

După încă un butic...

U: Numero uno. În primul rând, o chestiune care ține de caracter. Ai terminat jocul?

Mam: Păi, după cum zice un preten d-al meu, clasic în viață, "Da".

U: Și care a fost treaba cu bonus campaign?

Mam: Ce-i aia?!



U: Numeros dos. Începând de la lansarea sa de anul trecut, al treilea deget de la Warcraft a stat în fruntea topurilor ca și punctul roșu de pe fruntea indiencelor. Acum, vara aceasta, flăcăii de la Blizzard ne-au implementat de-un expansion. Ce părere aveți, domnule Mam, cam care ar fi șansele ca și acesta să poarte verigheta?

Mam: Ca să fie clar pentru comesenii noștri, vorbești despre indiencele din India și nu despre cele frate cu Winnetou. Pentru a răspunde întrebării dumitale, trebuie să fac o alegorie mucus- batistă. Trebuie să înțelegi că de fiecare dată, dacă există un produs de mare succes, trebuie să existe și un sequel pe măsură. Probabilitățile ca acesta să aibă același succes ca și originalul sunt destul de reduse, dar flăcăii de la Blizzard, după cum îi numești tu, sunt destul de meseriași încât să ducă treaba la bun sfârșit, iar șansele ca rezultatul muncii lor să fie pe măsură sunt destul de ridicate. Mulțumit, stăpâne?

U: Tovarășe Mam, aveți vreo dovadă care să vină în sprijinul teoriei de mai sus?

Mam: Dacă ai destul timp la dispoziție, voi discuta pe larg despre ceea ce înseamnă gameplay, engine și alte asemenea măgării puse la cale de Blizzard. După cum văd că ai cam rămas cu gura căscată la termenii filosofici pe care tocmai i-am enumerat, am impresia că ești interesat și că mai dai și tu o sută... ca să nu mi se usuce gura de pomană. Revenind...

U: Scuză-mă că te întrerup.

Mam: Nici o problemă, ce altceva mai puteai face?! Și revenind încă odată...

U: Chiar nu am vrut să te întrerup...

Mam (ușor iritat): ... pentru a nu arunca pe piață un produs care să se diferențieze doar printr-o continuare a poveștii și doar atât, cum s-a mai văzut din păcate în industria de jocuri, flăcăiașii noștri au introdus noi unități, noi eroi și chiar o nouă rasă care să mai dea un pic de farmec și de originalitate jocului. Pe lângă eroii din Warcraft III, cei consacrați pe care îi cunoaște toată lumea, apar unii noi, cu niște puteri de-a dreptul fenomenale, dar și alți eroi neutri pe care îi poți recruta dacă ești în stare să te miști bine pe hartă. Este bine de știut că acești eroi mercenari pot fi recrutați doar ca și quest-uri opționale și nu au nevoie de ajutorul lor pentru a termina o misiune.

Îți spuneam că a mai fost introdusă o rasă nouă. Să știi că nu te mint. Ilidan, eroul undead neînțeles de nimeni, scoate dintr-o baltă chiar la începutul jocului o reminiscență a unei rase elfice de mult apuse. Deoarece au căzut în dizgrațiile lumii, iar sursa lor de magie a dispărut, ei au fost nevoiți să se ascundă în adâncurile oceanelor, cu evidentele adaptări la mediul acvatic. Așa că au un aspect de lostriță macabră și niște sunete gâlgâite, înecate în lichide. Sper doar că nu sunt scufundați în aceleași lichide în care te arunci tu cu paharul înainte.

Mam se dezvăluie

U: Și consideri că este suficient doar atât pentru ca The Frozen Throne să ajungă la fel de sus între preferințele fanului? Crezi că trei bâzdâganii în plus te pot face să îngheți de plăcere? Bănuiesc că măcar toate astea au o formă, o campanie... Știu că în Reign of Chaos campaniile au avut mai mult o valoare de tutorial pentru multiplayer. Povestea a fost o continuare a epopeii Warcraft, însă nu a fost dezvoltată suficient.

Mam: Cred că legat de povestea jocului, Warcraft III a lăsat o portiță deschisă pentru acest expansion. Felul în care acel joc s-a terminat mă lasă să cred că acest expansion a fost gândit în mod clar să iasă la o anumită perioadă pentru a continua saga warcraftiană. Acest expansion mie mi se pare a fi făcut special pentru a completa și duce la bun sfârșit povestea care este lăsată în coadă de pește. Spre deosebire de jocul original care a fost declarat a fi special conceput pentru multiplayer, iar campaniile doar pentru a te antrena pentru meciurile încinse cu oponenți umani, Frozen Throne este dedicat pentru single player. Un argument puternic pe


Ca și Băsescu, dărâm chioșchiurile din gară


Cu prietenii la cules de ciuperci


Nici nu știe că jumătate din unitățile lui sunt ale mele

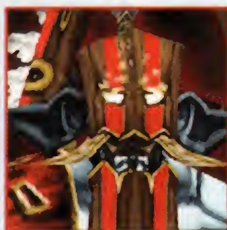
Eroi noi

1. Blood Mage – Human Alliance



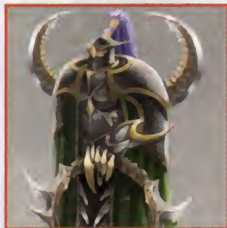
- Cost: 450G, 100W, 5F
- Tip Atac: de la distanță
- Abilități: Flame Strike, Banish, Siphon Mana, Phoenix

2. Shadow Hunter – Orcish Horde



- Cost: 425G, 100W, 5F
- Tip Atac: de la distanță
- Abilități: Healing Wave, Hex, Serpent Ward, Big Bad VooDoo

3. Warden – Night Elf Sentinels



- Cost: 425G, 100W, 5F
- Tip Atac: Normal
- Abilități: Hide, Fan of Knives, Blink, Shadow Strike, Vengeance

4. Crypt Lord – Undead Scourge



- Cost: 425G, 100W, 5F
- Tip Atac: Normal
- Abilități: Impale, Spiked Carapace, Carrion Beetles, Locust Swarm

care îl pot aduce acestei declarații este faptul că în multiplayer nu poți folosi unități ale rasei noi introduse. Naga nu există în multiplayer-ul acestui joc. Cu o singură excepție. Modul sută la sută RPG în care vei explora un teritoriu doar cu eroi ai fiecărei rase, inclusiv naga.

Suficiența acelor trei bâzdâgănii despre care vorbeai este relativă. Cunosc mulți oameni care nu au posibilitatea de a juca un multiplayer, dar care sunt fascinați de poveste, recte au rămas cam dezamăgiți de felul în care ea a evoluat în jocul original. Dar cunosc destui care au așteptat acest joc tocmai pentru a mai avea ceva de jucat în multiplayer. Pentru primii dintre ei, aceste noi unități și, în special noua rasă, sunt suficiente pentru a motiva existența acestui expansion. Dezvoltarea pe care o cunoaște povestea și complexitatea ei, care o bate cu mult pe cea din The Reign of Chaos, sunt un motiv suficient pentru a da niște bani pe acest expansion. În schimb, pentru cei care sunt maniaci cu multiplayer-ul, acest expansion aduce prea puține elemente noi pentru a justifica cumpărarea sa. Două unități noi, un erou nou și un tip de clădire nouă per rasă nu mi se pare a fi destul pentru a se vorbi de un nou tip de multiplayer, dar sistemul de clanuri și de turneu instant pe Battle.net poate fi un argument suficient. Și totuși, câți oameni de la noi de p-aci cunoști tu și care să se dea pe Battle.net?

M-ai întrebat dacă această nouă rasă beneficiază de o formă, de o campanie. Din păcate, nu este așa. Cu toate că beneficiază de toate elementele celorlalte rase (o puzderie de clădiri și o mulțime de unități), ea nu beneficiază de o campanie proprie și nici nu poate fi aleasă în multiplayer ca de sine stătătoare. Deci, este pusă doar ca umplutură pentru poveste.

Uzi rămâne mască

U: Măă... da' deștept mai ești. Mă lași mască. Nu-mi vine să cred cu cine stau la masă. Dacă tot ești atât de informat în legătură cu subiectul de față, atunci ce zici dacă încerc să te întreb cam ce unități au băgat și în ce măsură afectează echilibrul jocului? Iar dacă răspunzi și la asta, ce-ai zice dacă m-ai uimi și cu niște detalii mai profunde legate de modificările de gameplay pentru multiplayer?

Mam: Ca să răspund la prima întrebare, ce să îți spun... Uită-te la casetele adiționale articolului de față. Acolo vei putea vedea câteva dintre noile unități prezente în acest expansion, chit că sunt eroi sau unități normale. Vei putea vedea ce face Spell Breaker-ul din Human Alliance, Faerie Dragon-ul elfilor și chiar Avatar of Vengeance care e tot al elfilor. Eu am o nelămurire legată de introducerea acestor noi tipuri de unități. După cum ai văzut, acestea sunt mult mai numeroase de partea elfilor și a oamenilor. Cei care joacă cu undead vor avea surpriza de a observa că numărul unităților noi pentru ei este mult mai mic. Sunt curios dacă acest lucru a fost făcut pentru a echilibra balanța gameplay-ului, deoarece foarte



multă lume se văita că undead sunt mult prea tari. Tind să cred că aceste unități noi, care se bazează mai ales pe neutralizarea celor care castează vrăji și pentru furtul unităților summon-ate, sunt făcute doar pentru a echilibra jocul. După cum știi, undead-ii se bazau foarte mult pe aceste lucruri. Deci, concluzie, echilibrarea jocului s-a făcut pe anihilarea abilităților speciale de care se bucurau nemorții.

Unitățile noi sunt foarte folositoare. Prea puțin pentru single player, unde misiunile sunt făcute pentru a le termina, dar mai ales pentru multiplayer, unde, dacă cineva știa cum să se folosească de atuurile rasei sale, era invincibil. Gameplay-ul a mai fost modificat și prin adăugarea unei noi clădiri, specifice fiecărei rase, care funcționează ca un magazin. În jocul original, apăreau o grămadă de clădiri neutre de unde puteai cumpăra o grămadă de artefacte. Ei bine, acum fiecare își poate construi un asemenea bazar de unde își poate cumpăra, în schimbul unor sume grele, diferite obiecte ce îl vor ajuta în lupta contra adversarului. Este bine de știut că aceste obiecte vor funcționa la fel ca și upgrade-urile, adică fiecare dintre ele vor putea fi cumpărate doar când vei ajunge la un anumit stadiu de evoluție. Acestea vor avea un cuvânt foarte greu de spus de-a lungul bătăliilor de pe tot mapamondul. Îți mai spun că a crescut numărul maxim de unități cu încă zece, iar high upkeep-ul apare la un număr mai mare de unități.

U și Mam în altar

Popa: O iei?

U: Stai să o mai întreb ceva. Dragă Mam, dar cu campania bonus cum facem?

Mam: Că veni vorba, campania bonus este doar o treime din ce trebuie să ne așteptăm de la ea. Ceea pe care o cunoaștem acum este prima parte din revenirea orcilor la viață. Ei s-au reîntors pe pământul luat abuziv de către moșieri și au pus la punct un nou oraș prin care să revină în prim plan. Dar cei de la Blizzard ne promit că vor mai apare două episoade în care ne vor povesti ce se alege de ei. Toate acestea prin două patch-uri pe care le vom putea download-a de pe site-ul oficial al jocului. Mulțumit? Mă iei?

U: Mai vorbim peste două patch-uri. Popo, du-te acasă!

■ **UșiMam**

Titlu	Warcraft III: The Frozen Throne
Gen	Expansion Pack
Producător	Blizzard Ent.
Distribuitor	Blizzard Ent.
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 400MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	www.blizzard.com/war3x



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	9/10
Impresie	9/10

8.5

Unități noi

1. Spell Breaker – Human Alliance.



- Cost: 215G, 30W, 3F
- Tip Atac: de la distanță
- Damage: 14-20
- HP/Mana: 600/250
-Abilități: Spell Steal, Control Magic, Spell Immunity, Feedback

2. Spirit Walker – Orcish Horde



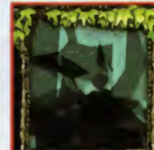
- Cost: 195G, 35W, 3F
- Tip Atac: de la distanță
- Damage: 19,5
- HP/Mana 620/600
- Abilități: Spirit Link, Disenchant, Ancestral Spirit, Ethereal Form

3. Faerie Dragon – Night Elf Sentines



- Cost: 155G, 25W, 5F
- Tip Atac: de la distanță
- Damage: 13-18
-HP/Mana: 450/200
-Abilități: Phase Shift, Mana Flare, Spell Immunity

4. Avatar of Vengeance – Night Elf Sentinels



- Cost: N/A, summoned
- Tip Atac: de la distanță
- Damage: 30,5
- HP/Mana: 1200/400
- Abilități: Spirit of Vengeance, Spell Immunity, Resistant Skin

5. Obsidian Statue – Undead Scourge



- Cost: 200G, 35W, 5F
- Tip Atac: de la distanță
- Damage: 7,5
- HP/Mana: 700/600
- Abilități: Essence of Blight, Spirit Touch, Morph into Destroyer





Blitzwar american spre Eagle's Nest

Au fost odată ca niciodată Statele Unite ale Americii în război cu puterile Axei, în principal cu Germania. Mult război, milioane de victime, orașe transformate în câmpii mănoase, totul urmat de șaizeci de ani de calm atomic și, în fine, câteva sute de jocuri pentru PC inspirate din acest masiv conflict de ... interese.

Printre atâția alții care și-au încercat bafta pe piața de jocuri cu producții WWII, The Bitmap Brothers părea compania cea mai paralelă cu subiectul, după ce ne-a fericit cu seria Z (tot cu război, dar de cu totul alt fel). Și totuși, după cum scriam și în preview, BB și Koch Media și-au pus verighete pentru a lansa World War II: Frontline Command. La câteva luni după preview, am ajuns și în situația de a fi puși față în față cu „promisiunile". S-au respectat? Avem într-adevăr pe HDD-uri cel mai bun RTS 3D cu război din istorie sau e unul între celelalte? Potențial este. În vest circulă părerea că ar fi un joc de talia grafică a lui Command & Conquer Generals, dar cu realism istoric la sânge... În fine, l-am luat, l-am instalat, l-am jucat. Misiune de misiune am făcut pași mărunți, dar siguri, spre inima Germaniei și am fost pus față în față cu un AI extrem de agresiv. Ceea ce descoperisem când am scris preview-ul mi-a trezit speranța că voi juca ceva memorabil, cu iz de Panzer General. Ceea ce, în parte, s-a și întâmplat.

Totul e nou pe frontul de vest

Oricine servește măcar uneori Discovery Channel știe că prin iunie '44 s-a întâmplat ceva în Normandia, ceva care a schimbat cursul istoriei (Noroc cu proptelele din Italia!). Povestea este, să o spun pe șleau, arhifumată. Nu cred să mai existe cineva care să nu știe măcar ceva despre debarcarea din Normandia – D-Day. Mai toate jocurile de WWII au cel puțin o misiune legată de această operațiune. Totuși, Koch Media a hotărât că încă mai e potențial de muls din toată afacerea asta de măcelărie și The Bitmap Brothers au înfășurat tot jocul pe evoluția întregii campanii americane, declanșate în vestul Franței.

Pentru a mări doza de realism, WWII: Frontline Command te pregătește pentru acțiune prin câteva misiuni pre-Normandia, pentru a te familiariza cu stilul de luptă. Și dacă primele misiuni nu pun cine știe ce probleme jucătorilor înrăiți de RTS-uri, pe măsură ce avansezi în joc, mai ales pe Veteran, lucrurile se complică.

Vorbeam mai devreme de Panzer General. Ca și în jocurile din seria SSI, și în WWII: FC jucătorul este obligat să-și gândească cu foarte mare grijă avansarea în teritoriul inamic, mai ales că acum vorbim de un mediu complet 3D și de un AI care nu stă pe loc decât foarte rar. Nu de puține ori am pățit-o rău de tot când se trezea câte un Panzer 4 (cel mai puternic



Panzer 4 vs. Tetrarch Tank...

... și vs. Half-Track. No chance.



Poziționare ineficientă, dar dă bine în poză

'orld War II: 'line Command

tanc din primele 10 misiuni) să iasă surprinzător dintre dărâmături și să se distreze cu tănculețele americane din propria-mi dotare. Asta este bine. AI-ul dovedește că se pricepe la surprize și reacționează prompt cu întăriri. Problema este că, din nefericire, computerul nu a auzit de retragere și, când deține un tanc, de exemplu, pune în practică veșnica idioțenie a insistenței când totul îi spune că, obligat de situație, dar și de tunurile a cinci-șase tancuri aliate puse pe nenorocit blindaje naziste, ar fi cazul să dea înapoi.

Misiunile sunt extrem de variate, dar „stas": distruge podul, apără convoiul, închide cleștele. Mai scapă și câte o misiune în stil Commandos, de asasinat sau de infiltrare. Însă memorabil rămâne episodul D-Day. Ca și în alte jocuri de profil, realizarea debarcării lasă de dorit: vedem douăzeci de amărâți care sunt ciuruiți de tirul nemțesc până când găsești unghiurile moarte și te poți urca pe faleză.

Wehrmacht U.S.A.

După cum spuneam, WWII: Frontline Command „dă o fugă" până în Germania, pentru a te putea ocupa personal de mustața hitleristă, dar fără hardware nu ar exista jocuri, așa că producătorii ne-au servit armata americană pe pâine. Prin urmare, ne bucurăm la maxim de prezența cunoscutului Sherman și a mai puțin cunoscutului Tetrarch. Rifle infantry e pe post de carne de tun, mortar infantry sunt niște orbi cu arme periculoase în mâini, recon infantry vede cât pentru zece tancuri ascunse printre gardurile vii din Franța, iar commander-ul are un binoclu fără de care nu prea poți să avansezi în joc. Există și snipers, însă e destul de dificil să-i folosești, mai ales că interfața nu este dintre cele mai bine puse la punct. Nu lipsesc transportoarele blindate și jeep-urile, ambele fiind capabile să remorcheze o piesă de artilerie, care poate fi folosită, odată detașată de vehicul, după ce i se alocă o unitate de infanterie.

De cealaltă parte a Rinului, germanii, deși aproape de sfârșitul sfârșiturilor, "pack a serious punch". Frustrante sunt grămezile de patrule și de buncăre, dar și fiarele de Panzer 4, care luptă onorabil cu câte trei tancuri americane fiecare.

Jucătorul înarmat cu o tonă de răbdare poate termina fiecare misiune fără să piardă nici un fir de păr, dar producătorii s-au gândit ca, din când în când, să rupă monotonia cu câte un mesaj vesel de genul "Panzer division approaching" și cu alte bucurii naziste.

Europa, Pace!

În concluzie, petardele americane pocnesc până îi omoară cu zgomotul pe nemți. WWII: Frontline Command este un RTS 3D cu o grafică frumoasă, dar prăfuită, care te poate ține ceva timp lipit de computer, fără să simți că alde Close Combat ar fi fost detronat. Doamne ferește! Jocul fraților JPG e, vorba lui Marius, mai aproape de Army Men decât de o simulare de război mondial. Adevărul este că detaliul istoric există cât să nu lipsească. Chiar și cu sunet poziționat 3D foarte atent, jocului îi lipsesc sarea și piperul. Câteva filme alb-negru și o muzică producție Uncle Sam nu reușesc să ofere un feeling de zile mari. Grafica în sine îți creează senzația unui univers de plastic. Măcar exploziile sunt frumoase.

■ Mike

Titlu	World War II: Frontline Command
Gen	RTS
Producător	The Bitmap Brothers
Distribuitor	Koch Media
Procesor	PII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.frontlinecommand.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	7/10
Storyline	5/10
Impresie	7/10

6.8



Sinucidere cu buncăre



Eliberarea Franței prin fotbal



Desfășurare camuflată în gard viu



Debarcarea din Normandia, oarecum.



The Elder Scrolls III: Bloodmoon

Despre Daedra-Fiară

Problema cu Morrowind s-a pus încă de la început în felul următor: nu-i facem multiplayer, însă le oferim fanilor un editor cu care pot face tot ce își doresc. Deși au existat foarte mulți sceptici, se pare că nu a fost o idee chiar atât de rea. Dovada o reprezintă cele peste 1500 de MOD-uri și plugin-uri are au fost făcute, lucru care m-a determinat și pe mine să fac un tutorial al TES Construction Set. Bethesda are o politică foarte interesantă în ceea ce privește Morrowind. La lansare, puține erau calculatoarele care puteau susține mulțumitor engine-ul jocului. Evident, ne-am așteptat la un patch care să rezolve problema. Ei ne-au dat cu tifla și au lansat în schimb Tribunal, care într-adevăr se mișca mai bine, pentru că tot MOD-ul era alcătuit din dungeon-e. Acum, pentru că media de performanță a sistemelor a crescut, s-au gândit că e timpul să întindă din nou coarda. Și Bloodmoon a venit.

Fără poveste

TES III Bloodmoon continuă linia Morrowind cu o poveste mai apropiată de stilul specific prezent în Daggerfall, foarte interesantă și suficient de captivantă. Nu o să intru în amănunte, pentru că îi voi strica tot farmecul. Ideea este că, dacă veți întreba prin orașele mari din Vvanderfell despre ultimele zvonuri, vi se va spune ceva despre un anumit Fort Frostmoth care se află pe o insulă din nord, Solstheim. Mai exact, se înființează o nouă colonie minieră ce aparține Imperiului, special dedicată extragerii "ebony". Ca și în Tribunal, veți juca aproape tot timpul pe două planuri, însă de data aceasta fără o legătură prea mare. Evident, ca peste tot, și aici zeii își vor băga cu nesimțirea caracteristică nasul. Însă cum "discuțiile" cu zeii au devenit o practică la ordinea zilei (deja aveți doi pe conștiință, chiar trei cu Vivec), probabil că nici cei băștinași nu vă vor sta în cale.


Sărituri lupești

Frumos, dar pretențios

Bethesda s-a lăudat că acest expansion va avea lucruri speciale de genul zăpadă și păduri. Spre deosebire de mulți alții, s-au ținut de cuvânt și ne-au umplut de ghețari, castele de gheață, păduri de conifere și alte elemente ale faunei vegetale tipic nordice. Problema este faptul că aceste păduri au redus framerate-ul cu peste 50%, lucru care este, cu siguranță, frustrant. Problemele cele mai mari apar atunci când, de nevoie, reducem view-distance și ne trezim cu un convoi de animale care ne vor artefactele. Framerate-ul scade și mai mult, cu arma nu mai știm în cine dăm, HP-ul degenerează ca banii de pe cartela de telefon, iar moartea vine cu obișnuitul mesaj care întreabă dacă să încărcați ultima salvare, pe fondul ninsorilor, furtunilor de zăpadă și al unei luni roșii. În rest, peisajele care au "scăpat" din mâinile producătorilor sunt absolut nebunești. Solstheim este un tărâm frumos și foarte bine echilibrat. Așadar, plăcerea de a te plimba a rămas aceeași, ușor sacadată pentru cei cu resurse mai limitate. La capitolul monștri noi, avem o întreagă pleiadă care include haite de lupi, urși polari și grizzly, porci mistreți, pitici călare pe porci, groani, femei fanatice, nordici supărați și, bineînțeles, mult așteptații vârcolaci, alias werewolves. Pe lângă aceștia, cu care veți lupta la fiecare sută de metri, merită amintiți și câțiva mai originali, pe care însă nu o să-i divulg. Majoritatea sunt leveled monsters, așa că nu va fi o problemă pentru personajele de nivel mic.

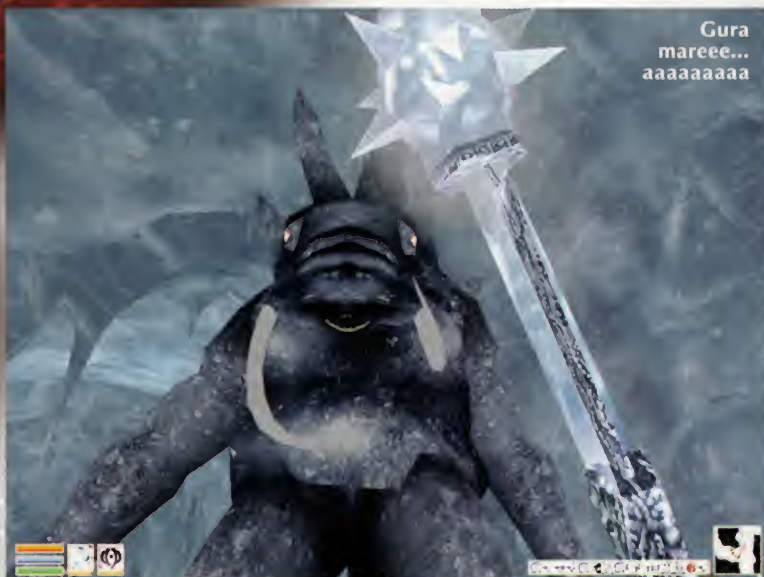
Stalhrim și vârcolaci

Mulți dintre voi probabil abia așteaptă să vadă ce arme și seturi de armuri au fost proaspăt introduse. Dintre unicate, într-adevăr puternic este Mace of Aevar Stone-Singer. Seturile de

armuri sunt drăguțe, în număr de patru sau cinci, dintre care cea mai reușită este Nordic Armor. Pentru colecționari, Stalhrim Armor este extrem de artistică, alături de armele din aceeași categorie. Din ce am observat, mai există câteva enchant-uri noi, câteva vrăji drăguțe, însă destul de insesizabile. Probabil că pe mulți o să-i dezamăgească, însă


Bun de poster

un asemenea deziderat. În Bloodmoon, au făcut primul compromis adevărat, în sensul că aveți efectiv posibilitatea de a alege dacă o să fiți sau nu vârcolac. Evident, din acel moment veți avea lucruri diferite de făcut, de fapt contrare, povestea având în ambele cazuri exact același curs. Surprinzător este numărul de filme noi pe care producătorii le-au adăugat, bine realizate, impresionante și care


Gura mareee... aaaaaaaaa

părerea mea este că acest expansion este mult mai reușit decât Tribunal. Încă de pe vremuri (Arena, Daggerfall etc.), celor de la Bethesda li s-a cerut să bage măcar un dragon în tot jocul. Evident, nu au vrut. Opțiunea de a deveni vârcolac și vampir a apărut în Daggerfall, însă era foarte greu de atins

conțin, majoritatea, quest-urile pe care le primești ca vârcolac. Mie personal nu mi-a plăcut, deoarece jocul prin ochii distorsionanți ai lupului devine un action pur. Apoi, a trăi o viață dublă nu este foarte ușor. Oricum, ce altceva să le transmit producătorilor decât:

– Bravo, mă!

AI și tehnicisme

În ceea ce privește gameplay-ul, în afara framerate-ului din ce în ce mai prost, nu s-a schimbat radical aproape nimic. Ca îmbunătățiri, am observat faptul că NPC-urile, atunci când au ordin să te urmărească, nu mai dispar aiurea în spatele vreunei uși. Vin cuminţele după tine și nu comentează. Pe de altă parte, în viața de vârcolac, nu te mai atacă tot tembelul. Mulți fug aruncând în urmă vorbe de amenințare, ca niște bătăuși care tocmai au luat-o peste ochi. Dacă ar fi umblat un pic și la dialoguri, ar fi fost excelent. Iar ca o veste bună, numărul blocărilor jocului și al ieșirilor în minunatele sisteme de operare a crescut. Așa că nu este de vină calculatorul.

■ Locke

Titlu	TES III: Bloodmoon
Gen	Expansion Pack
Producător	Bethesda Softworks
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	Cât încape
ON-LINE	www.morrowind.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	10/10
Impresie	9/10



Colin McRae Rally 3

De ce nu trebuie blamat Titi Aur?



După îndelungi rugăminți, închinăciuni, jertfe (dacă l-ați vedea pe Koniec, v-ați da seama ce înseamnă o jertfă umană bine preparată), a ajuns și la noi în redacție Colin McRae Rally 3. Nu trebuie să vă mai spun că am pus imediat mâna pe el și l-am instalat pe calculatorul meu. Bănuiesc, de asemenea, că nu trebuie să vă mai spun și de ce am făcut acest lucru. Seria Colin a impus, de la începuturile sale, unele dintre cele mai realiste simulatoare de raliu din întregul șir de apariții de acest gen. Jocurile cu Colin au reușit întotdeauna să aibă parcă ceva în plus față de celelalte simulatoare, ceva care să le confere un plus la calitate. În ultima vreme a apărut însă un concurent serios care atentează la supremația seriei. Este vorba despre RalliSport Challenge, un joc realizat cu tehnologia de astăzi, ce avea câteva atuuri față de precedentele titluri ale seriei McRae.

Cu ceva timp în urmă, am scris un preview la Colin McRae Rally 3. Datele pe care le-au oferit producătorii înainte de lansarea jocului și informațiile ce veneau de pe net, legate de varianta pentru console, care a văzut lumina soarelui cu mult înaintea celei pentru PC, nu puteau decât să-mi crească pulsul cu destule bătăi pe minut încât, la un eventual consult, să apar cu probleme cardiace. Cine știe, poate așa scap și eu de armată.

Realism

Acesta ar fi cuvântul care ar caracteriza Colin McRae Rally 3. Realism în comportamentul mașinii, realism al traseelor, realism al competiției, cu tot ce implică ea etc. Dar să nu ne grăbim și să le luăm pe fiecare pe rând.

Mașinile prezente în joc sunt, așa cum am fost obișnuiți, cu licență completă. Avem astfel posibilitatea de a ne urca la volanul unor bijuterii precum Ford Focus RS WRC, Mitsubishi Lancer EVO 7, Subaru Impreza WRX 44S, Citroën Xsara Kit Car, Ford Puma Rally, Citroën Saxo Kit Car, Fiat Punto Super 1600, MG ZR și Ford RS200. La acestea se vor mai adăuga și alte mașini obținute ca bonusuri în urma câștigării anumitor raliuri. Acestea sunt realizate la un nivel al detaliului dus până aproape de limitele zilelor noastre. Numărul de poligoane folosite a reușit se creeze pe monitorul nostru o mașină atât de veridică, încât pare fotografiată


Dă-i a III-a că frigi motorul!


Derapaj controlat ca de un pilot din WRC.

din realitate. Se simţea nevoia unei astfel de schimbări, mai ales în urma produselor concurente care au ridicat standardul de la ceea ce ne-a oferit Colin McRae 2. Pe lângă realizarea spectaculoasă a maşinilor, creatorii au lucrat enorm şi la sistemul de damage. Maşina rămâne fără geamuri, caroseria se strâmbă în urma unei ciocniri şi ia forma obiectului pe care l-a lovit, vopseaua dispare în zonele de contact, scânteile ies în momentul ciocnirii şi în zonele de frecare cu suprafeţe dure, capota zboară deasupra maşinii şi rămâne undeva în praf, eleroanele rămân atârnate într-o singură parte până când o adiere de vânt le scapă de suferinţă etc. Dacă la începutul cursei maşina luceşte de sănătate şi curăţenie, la sfârşitul ei veţi avea ocazia, de cele mai multe ori, să vedeţi un junghi care stă să cadă, plin de noroi, praf sau alte „impurităţi" pe care le-a întâlnit pe drum. Concluzionând, din punct de vedere al graficii, maşina are tot ceea ce tehnica actuală poate oferi pentru sistemele noastre de acasă.


În Suedia nu s-a auzit de asfalt. Se poartă gheaţa.

Sebah McRae

Ca un tânăr aspirant la statutul de pilot în oricare raliu, dar mai ales în WRC, am intrat şi eu, timid, în modul Championship. Fidel celui care a contribuit destul de mult la realizarea seriei şi la promovarea ei, Colin McRae, m-am instalat bineînţeles la bordul Ford-ului şi am pornit în ceea ce avea să devină cea mai completă experienţă de pilot în WRC de până acum. Raliurile sunt cele care au loc şi în circuitul real, incluzând Spania, U.K., Australia, S.U.A., Finlanda, Suedia, Grecia şi Japonia. Acestea respectă întocmai tipurile de carosabil, condiţiile de drum şi meteorologice pe care le întâlnesc şi piloţii în realitate. Raliul american se desfăşoară într-un ţinut deşertic, cel japonez pe drumuri înguste şi pe ploaie, dar cu asfalt pe jos, cel suedez pe zăpadă şi pe gheaţă, cel din Grecia pe un pietriş perfid rău de tot.

Fiecare raliu se desfăşoară pe parcursul mai multor zile. În prima zi, sunt 3 probe speciale, ce încep dimineaţa şi se termină târziu în noapte. Urmează prima perioadă în care se pot efectua reparaţii la maşini. Cum aceasta coincide cu noaptea respectivă, reparaţiile nu vor fi complete, iar dacă stricăciunile maşinii au fost serioase, ele vor exista şi la startul de a doua zi. A doua zi constă în alte 3 probe speciale, pe trasee diferite, urmate de altă perioadă de service. Raliul se încheie cu

Cu IL-2 pe macadam

Întotdeauna am spus că aştept acel simulator de avioane sau automobile care să mă aducă în situaţia de a nu fi în stare să controlez maşina în care mă aflu. Şi care să mă facă să "exersez" luni în şir pentru a putea ajunge la un rezultat cât de cât acceptabil. Spun asta pentru că un pilot de avion din WWII sau de Formula 1 sau de raliu se formează în ani lungi de antrenament, iar antrenamentul nu este totul. De aceea, cred că un simulator care îşi respectă condiţia de frate geamăn al realităţii trebuie să ne arate aşa cum suntem: nişte wannabes patetici care n-au pus în viaţa lor piciorul într-un monopost, un Porsche, un WRC sau un Heinkel. Şi care, odată ajunşi la volanul sau manşa unui model realist al maşinii sau avionului, o dau de gard cu consecvenţa cu care vaca se apără o vară întreagă de tăuni, plesnindu-i uşurel cu coada. Un simulator care te aduce la această condiţie este Colin McRae 3. Un simulator auto "pe bune", singurul de până acum care poate fi aşezat pe acelaşi raft, cel de sus, cu NFS Porsche 2000, cu care seamănă foarte bine prin engine-ul fizic complex şi realist. Practic, am putut executa spin-uri şi piruete ca la carte, atât cu voia, cât mai ales fără voia mea. Salut dificultatea extremă a acestui joc! Gata cu vorba, mă întorc la antrenament...

■ Marius Ghinea



Vedere din maşină într-o cursă superspecială.


Coline, ai distrus frumuseţe de maşină!



o probă superspecială, în care ne vom confrunta cu un oponent în timp real, dar în care tot timpul contează.

Jocul are trei niveluri de dificultate: normal, hard și very hard. Spre surprinderea mea, pe modul normal am reușit să ies campion mondial. Apoi însă, jocul a devenit o adevărată pacoste. Pe hard, oponenții scot niște timpi, de te iei cu mâinile de cap, nu alta. Parcă ar zbura și nu ar merge pe drumul pe care merg și eu. Nici nu vreau să mă gândesc de ce sunt în stare pe very hard. Pe de altă parte, pe hard parcă damage-ul este mult mai puternic. Au fost destule curse aici pe care a trebuit să le abandonez, deoarece mașina mea nu mai avea cel puțin o roată. Atunci am început să înțeleg și eu de ce Titi Aur se prezintă așa în WRC. În clipa în care știi timpii pe care-i scot ceilalți, tragi și tu cât poți de mult pentru a te apropia cât de cât de ei. Din păcate, în asemenea momente orice greșeală înseamnă secunde sau milisecunde în plus, orice greșeală atrage ciocniri cu elementele de pe traseu și, inevitabil, duce la distrugerea mașinii. Aici deja totul se plătește.

Comportamente

Mașina din Colin McRae Rally 3 se comportă excelent. Poți face cu ea tot ce-ți trece prin cap. Virajele luate în derapaj sunt sarea și piperul oricărui spectacol de acest gen, chiar dacă atrag pierderea unor fracțiuni de secundă. Ei, nu am văzut un alt joc în care mașina să reacționeze atât de bine cum se întâmplă în acesta. Diferența dintre tipurile de carosabil se simte imediat, iar atingerea unei porțiuni de iarbă, de nisip, noroi sau a unei bălți atrage după sine pierderea controlului sau cel puțin devierea de la traiectoria pe care am dori să o impunem mașinii. De asemenea, așezarea în curbă și balansul dinaintea acesteia pentru a copia virajul pe linia ideală sunt extrem de realiste. Se vede că la realizarea jocului a contribuit unul dintre cei mai experimentați piloți pe care îi are WRC-ul.

Senzația pe care ți-o oferă condusul din mașină este superbă. Camera tremură parcă la fiecare pietricică mai răsărită, la fiecare denivelare, drumul se îngustează cu viteză în fața ta, iar reacțiile trebuie să fie de maestru pentru a face față. Mult mai accesibilă este camera din afară, din spatele mașinii, datorită traseelor înguste și sinuoase. Deși copilotul este prezent lângă noi și ne informează permanent despre ceea ce urmează în fața noastră, iar pe ecran apare simbolul grafic al curbei care stă să vină, este însă mult prea greu să străbați raliul dintr-o astfel de perspectivă.

Sunetul este excelent. Într-un simulator de raliu vrei să auzi distinct, clar, perfect sunetul motorului, zgomotele făcute de geamurile sparte, de obiectele de metal în momentul ciocnirilor, de suspensii atunci când sunt slăbite și treci peste un teren denivelat. Toate acestea și altele, precum zgomotul de fond, sunt foarte bine implementate. Nu mai vorbesc de vocea copilotului, calmă, care răsună perfect din cască.

De asemenea, sistemul de damage este bine implementat. Producătorii au făcut însă unele concesii gameplay-ului, acesta nefiind atât de real pe cât este posibil. Au fost izbituri din care, cu siguranță, la viteza pe care o aveam și la dimensiunile obstacolului, ar fi trebuit să iasă un acordeon. Nu s-a întâmplat așa și am putut să-mi continui drumul, chiar dacă mai încolo am rămas fără o roată. Un alt necaz mare, dar mare de tot și care mi-a scos douăj' de mii de fire albe, sunt semnele de circulație și pomișorii care mai cresc pe marginea drumului. Băi, frate, te oprești în ăștia de parcă ai fi dat peste un munte. Vii cu viteză, cu o mașină care are câteva sute de kilograme și rămâi stană în dreptul unui semn pe care-l îndoi cu mâinile goale. Nu este posibil așa ceva!









Mă fac eu mare și câștig și primul loc

De ce, Doamne?! De ce?

De ce ai lăsat, Doamne, să se nască pe Pământ consolele? De ce au apărut blestemățiile astea pe suprafața Pământului? De ce nu se deschid Cerul și Pământul să le înghită pe toate, să le ducă unde or vrea, numai să nu mai existe nici una pe lumea asta? Să vedeți ce ne-au făcut nenorocitele astea de console! Au venit ele pe lume și cică ar aduce mai mulți bani cui trebuie decât calculatoarele. Prin urmare, cine trebuie s-a orientat spre ele și au făcut jocuri pentru acestea, iar numai după aceea s-au aplecat și asupra PC-urilor. Asta nu ar fi o mare problemă dacă nenorocitele de console ar accepta și LAN. Nu, ele nu înghit așa ceva. Consolele au niște mufe în care bagi patru controale și te joci cu toți prietenii până îți faci bășici la degete. Ba, mai mult, consolele folosesc televizoare. Poți să le pui la un televizor cât peretele camerei și ele împart ecranul în patru. O pătrime din ecran ar fi mai mare decât 4 monitoare ca al meu. Nu ar fi o problemă dacă am avea și noi așa ceva. Dar nu, noi în România muncim 2 ani să ne cumpărăm și noi un perete de casă făcut din chirpici, darămite să ne luăm ditamai televizorul.

Vă întrebați de ce m-am pornit în halul ăsta și m-am supărat tocmai acum, la sfârșit? Ce s-a întâmplat cu mine? Când o să vă spun care-i problema, veți face și voi la fel. Ei bine, Colin McRae 3 nu are multiplayer. Da, m-ați auzit bine. Colin McRae 3 nu poate fi jucat de mai mulți jucători decât de pe același calculator și eu nu numesc asta multiplayer. Mama lor de console... În iad cu ele! Acum ce fac: îmi notez timpii pe care i-am scos la un raliu și mă duc la calculatorul celuilalt să văd care a fost mai bun? Nu se poate, dom'le, așa ceva în mileniul 3.

Păcat de posibilitățile acestui joc. În speranța că cei de la Codemasters vor lansa vreun patch care să rezolve această problemă, m-am hotărât să scot nota de la multiplayer din finalul articolului. Un 1 mare și frumos ar fi scăzut prea mult din nota finală a jocului care merită mult mai mult.

colin mcrae rally™

Finish line

Acum, cătrănit din cauza celor de mai sus, mă întorc voinic la jocul meu. Trebuie să ajung campion mondial și pe hard. Pe very hard nu vreau să fiu decât pe podium. Mai mult nu-mi doresc. După ce fac toate astea, o să-mi scriu un CV frumos, o să-mi iau review-ul la Colin McRae 3 în care spun să este simulatorul simulatoarelor, o să-mi printez timpii pe care i-am scos în fiecare cursă și, cu toate acestea în mână, mă voi duce la toți constructorii mari care au mașini în WRC și le voi cere să mă angajeze. Dacă nu, măcar să mă lase să mă învârt un pic cu o mașină de-a lor. Atâta vreau.

■ **Sebah**

Titlu	Colin McRae Rally 3
Gen	Simulator raliu
Producător	Codemasters
Distribuitor	Codemasters
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.codemasters.com/colinmcrae3



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	9/10



Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

Lara nu mai este sexy!

Stați un pic! Nu săriți! Nu dați cu nimic în mine! Instalați-vă și voi jocul și mai stăm de vorbă. Vorba reclamei: „Încercați-o și mai vorbim!". O să ajungeți la fel ca mine: sunt sătul de Lara până peste cap. Nu mai vreau să o văd. M-am săturat de ea, de sânii ei și de tot ceea ce reprezintă. Nici filmul nu mai vreau să-l văd. Doar pe Angelica Jolie. Ea să vină la mine și fără aburi de Lara Croft în cap. Cum am ajuns aici? Simplu – am jucat Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness.

Problema

Lara se află într-o situație dificilă. Ea este acuzată de uciderea unuia dintre mentorii săi, Werner Von Croy. Prin urmare aproape toată suflarea polițienească a Pământului este pe urmele ei. Mai mult, o serie de crime ciudate o aduc în conflict cu un Alchimist din trecut. În același timp, o grupare misterioasă se luptă pentru a pune mâna pe cinci picturi, Obscura, piese de rezistență din secolul al XIV-lea. Prin intermediul lor, respectivii urmăresc să elibereze o imensă putere malefică asupra lumii. Conștientă fiind de faptul că există o legătură între moartea mentorului său, crimele ciudate și picturile respective, Lara începe una din noile sale aventuri îngreunate de faptul că poliția se află permanent pe urmele ei. Aventurile o vor purta prin diferite locații, prin Paris și prin Praga, printr-o multitudine de situații ce par fără scăpare, dar cărora eroina noastră le face față cu brio. La capătul lor va trebui, bineînțeles, să o scăpăm pe Lara de acuzația de crimă (cum poți să te disculpi de o crimă făcând alte sute numai producătorii știu) și să capturăm picturile damnate.

Noua Lara

Există câteva noutăți introduse în serie de acest joc. Unul din elementele cu care producătorii s-au lăudat la lansarea acestui ultim titlu al seriei a fost interactivitatea personajului. În discuțiile cu NPC-urile jucătorul are acum posibilitatea să aleagă anumite direcții în care să se dezvolte dialogul. Din păcate, interactivitatea


Totul se rezolvă cu o rangă


Și i-a pălit una


Kurtis la datorie



respectivă este doar de ochii lumii, deoarece sunt doar două sau trei situații în care alegerile pe care le facem duc și la schimbarea dezvoltării viitoare a jocului. În cea mai mare parte, indiferent de alegerea noastră, dialogul va urma aceeași cale predeterminată.

Altă noutate constă în introducerea unui nou personaj cu care vom putea juca pe anumite porțiuni. Acesta este Kurtis Trent. Puterile lui sunt diferite de cele ale Larei și, pentru timpul în care vom juca cu el, va exista o varietate a gameplay-ului de bun augur, aș spune. Probabil respectivul macho a fost introdus pentru a cuceri și persoanele de sex feminin care doresc să încerce Tomb Raider.

La acțiunile pe care eroina noastră le poate executa s-au mai adăugat câteva. Stealth-ul ar fi una dintre noutăți, utilă în anumite momente pentru economia gloanțelor (la fel de greu de găsit) în vederea luptelor cu ăi mai puternici. Există momente însă în care stealth-ul nu te ajută, deoarece gărzile te depistează oricum.

A mai fost adăugat un element care contribuie la dezvoltarea eroinei. Astfel, de câte ori tragem de obiecte, spargem uși și folosim ranga, forța femeii mai crește un pic. Să zicem că ar fi un element care ar duce la o diversificare a gameplay-ului, la o provocare mai mare a jucătorului, dar nu este deloc așa. În definitiv tot ceea ce vom face cu forța noastră mărită va fi să tragem de cutii mai grele, să rămânem agățați de pereți mai mult timp pentru a trece mai departe. În luptă nu se observă că am aruncat dușmanii mai departe sau le-am rupt trupurile dintr-o strângere de mână.

Controlul

Unul dintre lucrurile cu care poți să-ți dai sigur în cap la realizarea unui joc este controlul. Acesta este unul dintre elementele principale ale gameplay-ului, iar în clipa când „sucks", parcă nici nu vrei să mai vezi jocul respectiv. Există un delay al tastelor, al maus-ului, al reacțiilor personajelor pe care n-am reușit să-l scot cu nimic. Nici senzitivitatea mărită, nici reducerea opțiunilor grafice, nimic nu a reușit să-mi facă femeia să se miște mai bine. Este clar că jocul a fost creat în special pentru console, dar mi-e teamă că nici acolo nu se întâmplă lucruri prea minunate. Doar să o faci să se întoarcă îți ia o veșnicie.

Să nu credeți că schimbarea mea în atitudinea față de Lara, pe care ați constat-o din prima parte a acestui articol, se datorează vreunui accident pe care l-a avut sau vreunei operații siliconice nereușite. Nu, Lara arată mai bine ca înainte. Din punct de vedere grafic, jocul este la nivelul mileniului 3 de până în zilele noastre, dar numai să o vedeți cum urcă scările și vă vine să o luați la fugă. E drept că sânii îi sar mai frumos ca niciodată, însă dezamăgirea pe care o veți resimți și singuri este că Lara nu va arăta niciodată ca realitatea din film, și anume ca bunătatea de Angelica.

Pe lângă acest mic amănunt, jocul este plin de bug-uri. Există texturi care nu și-ar avea locul aici, cum ar fi cele ale unor fundaluri. Muzica în schimb este drăguță, chiar antrenantă.

Gata

În concluzie, ceea ce-i nou o fi nou, dar nu prea se simte nou și, în cele din urmă, nu aduce ceva nou. Este aceeași experiență, o groază de urcări, aruncări, câteva lupte, multă plimbare prin diferite tuneluri, străzi, camere. Luptele vor fi provocatoare la început, dar apoi, după ce învățăm cum stau lucrurile, nu vom mai avea nici o problemă cu inamicii noștri. Puzzle-uri interesante din punct de vedere grafic și atât, deoarece nu au un nivel de dificultate prea ridicat. Un joc pe care fanii pot să-l joace. Este o evoluție. Fanii Larei în schimb ar putea, mult mai bine, să se uite la film.

■ Sebah

Titlu	Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness
Gen	Action/adventure
Producător	Core Design
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021- 345.55.05
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.tombraider.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	4/10





Ți-am zis mă să nu mai fumezi?!



Uaaauuuu, hot!

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Visul unei nopți de iarnă (varianta cu umbre)

Trebuie să recunosc... Tipii ăștia de la Bioware se pricep sa-și aleagă titlurile pentru jocurile lor. Uite, au "nici-odată", "iarnă", "noapte" și "umbre", toate într-un singur nume. Apăi dacă așa ceva nu-ți atrage atenția, atunci ce? Eventual faptul că este vorba despre primul expansion oficial pentru RPG-ul de succes al celor de la Bioware și anume Neverwinter Nights.

Luna aceasta a fost una mai mult decât plină pentru fericiții amatori de RPG-uri: Gothic 2, TES: Bloodmoon și NWN: Shadows of Undrentide, toate lansate cam în aceeași perioadă. Și cum despre Gothic 2 și Bloodmoon știm deja că sunt niște jocuri pe care nu trebuie să le ratezi, să vedem dacă și Shadows of Undrentide intră în aceeași categorie.

Student sunt azi, student și mâine

... și nu mă refer la chefuri în Regie (sau pe unde se mai perindă studenții în țara asta), examene luate la noroc, examene picate degeaba și profesori care se miră că nu te-au văzut în viața lor. Nu, vorbesc despre eroul nostru din Shadows of Undrentide (titlu pe care o să-l prescurtăm de acum înainte și o să îi spunem simplu Shadows), pe care producătorii au binevoit să-l facă student eminent. Măcar el...

Povestea din Shadows începe într-un mic oraș de frontieră, numit Hilltop, unde eroul nostru este un bine cunoscut student la școala și mai bine cunoscutului magician Drogan. Școala este atacată


Noile tileset-uri din jos: deșert


... iarnă (Rural Winter)


... și ruine

într-o noapte de niscaiva creaturi puse pe rele, iar studenții noștri îl vor găsi pe Drogan undeva la hotarul dintre viață și moarte, iar în plan fizic undeva foarte aproape de podea. Și cum un asemenea eveniment nu era destul de puternic din punct de vedere emoțional ca să te convingă să îți iei barda și să fugi după mișeii de atacatori, suntem anunțați că nemernicii au furat patru artefacte extrem de importante și de puternice pe care Drogan le ținea ascunse prin pivnițe și alte locuri întunecate. Așadar, chit că țineai sau nu la maestrul Drogan, spiritul tău de aventurier și banii pe care i-ai dat pe joc te obligă să iei barda și să fugi după mișeii de atacatori. Exact cum vă spuneam ceva mai devreme...

Dacă vă întrebați cum se leagă povestea din Shadows cu cea din Neverwinter Nights, nu vă mai bateți capul. Nu se leagă în nici un fel. Storyline-ul din Shadows se derulează (aproximativ) în același timp cu cel din NWN și oricât de mult v-ați uda la ideea că o să vă întâlniți personajul din NWN și alte treburi din astea care să vă aducă aminte de jocul precedent, opriți-vă din timp pentru că nu este cazul. Cele două storyline-uri nu se intersectează nicicum, iar drumurile tale nu te vor aduce în orașul Neverwinter pentru simplul motiv că în momentul în care te aventurezi tu prin zonă, epidemia ucigașă din primul joc tocmai își făcea de cap prin oraș. În plus, baricadele ridicate de locuitorii Neverwinter-ului pentru a se asigura că mor liniștiți și nu vor avea invitați la înmormântare (scumpă coliva asta) sunt cam greu de trecut. Așa că...

Chiar dacă nu vă dați în vânt după povești cu elfi, zâne și demoni care au întotdeauna vise de mărire ce deranjează restul populației și chiar în cazul în care povestea din primul Neverwinter Nights nu vi s-a părut nemaipomenită, ei bine, s-ar putea ca storyline-ul din Shadows să vă placă mai mult decât vă așteptați. Chiar dacă este vorba despre un expansion, povestea este foarte bine lucrată și tocmai pentru că este vorba despre un expansion (ceea ce înseamnă că este mai scurt decât originalul), densitatea de acțiune, răsturnări de situație și personaje interesante fac din Shadows un joc care te "prinde", fără să fie extrem de original, dar nici clișeu.



Spre Poiană? Încotro?

Noutăți... noi

În mare, Shadows nu diferă prea mult de original. Același set de reguli AD&D implementate "la sânge", aceeași grafică și așa mai departe. Și totuși... este vorba despre un expansion care se laudă cu 20-30 de ore de joc și nici un storyline, oricât de frumos ar fi el, nu te poate ține atâta timp în fața calculatorului. Așadar...

Noutățile din Shadows ies în evidență în primul rând prin cantitate: 3, 5, 16, 30, 50... Să vedem despre ce e vorba...

În primul rând, vom avea posibilitatea să ne plimbăm prin 3 tipuri de decoruri noi nouțe: zăpadă, deșert și ruine. Poate nu pare ceva extraordinar, dar veți fi plăcut surprinși când vă veți plimba pentru prima oară prin deșert sau printre niște ruine uitate de lume.

Mai departe, avem la dispoziție 5 noi clase de "prestigiu" (Prestige Classes) despre care o să puteți citi mai multe undeva prin articolul de față. De remarcat este faptul că noile clase nu sunt disponibile numai în Shadows, ci pot fi folosite și în jocul original.

Cât despre restul de noutăți, spațiul nu îmi permite să vi le descriu pe îndelete, dar vă spun doar atât: expansion-ul vine cu 16 noi tipuri de inamici, de la Pseudodragon la Cockatrice (pe ăsta trebuie să-l vedeți!), 50 de noi tipuri de magii care arată mai bine și mai impresionant ca oricând și 30 de alte feature-uri pe care o să le descoperiți cu plăcere de-a lungul jocului.

Că tot veni vorba de inamici și aliați, producătorii au promis că vor introduce un AI îmbunătățit în Shadows și, în mare parte, s-au ținut de cuvânt. Inamicii se comportă mult mai bine în luptă (ceea ce nu e neapărat bine pentru tine) și se vor folosi mai des de abilitățile lor și de magii, la fel și aliații tăi. La începutul jocului vei avea de ales dintre trei personaje care să te însoțească în aventurile tale, iar noile rutine de AI se vor vedea clar în acțiunile lor. Eu unul am fost plăcut surprins de fiecare dată când hench-



Un bar devastat așteptând mascații



Uaaa, ce ceapă ieftină au ăștia!



... și mor

man-ul meu casta la începutul luptei magii defensive și mă însănătoșea de fiecare dată când aveam nevoie, fără să îi fi cerut să facă asta. Rămân însă câteva probleme și în cazul AI-ului, mai ales când vine vorba ca aliatul tău să îți asculte ordinele (și să nu se arunce ca bezmeticul în luptă).

Ca o altă noutate, toolset-ul Aurora a fost și el updatat cu noile tileset-uri și alte câteva noutăți ce vor fi, probabil, mai mult decât binevenite pentru creatorii de mod-uri pentru Neverwinter Nights.

În rest, engine-ul grafic nu a suferit modificări (în afară de noile efecte ale celor 50 de noi vrăji și cele 3 tileset-uri noi), iar sunetul (și în special muzica, compusă de Kemal Amarasingham, responsabil și pentru muzica din Thief și System Shock 2) a rămas la fel de plăcut urechilor ca și până acum.

Înapoi în noapte?

Surprinzător, dar Shadows of Undrentide mi-a plăcut ceva mai mult decât Neverwinter Nights-ul original, și asta în principal datorită poveștii mult mai dense și mai acaparante. În plus, multitudinea de noutăți aduse de Shadows, chiar dacă nu vitale, vin să adauge și mai multă diversitate unui joc și așa imens. Așadar, într-o lună în care Gothic 2-ul și Bloodmon-ul pot acapara cu ușurință interesul RPG-iștilor, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide reușește să urce în top alături de celelalte două jocuri și să ofere o alternativă mai mult decât plăcută.

■ Mitza

Titlu	Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
Gen	RPG
Producător	Bioware
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	nwn.bioware.com/shadows



Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	9/10
Impresie	8/10

8.5

Prestige Classes

Iată o listă cu cele 5 noi clase introduse în Neverwinter Nights: Shadows of the Undrentide:

Arcane Archer

Luptători elfi (sau half-elf) care pot folosi cu succes și magia pentru a-i ajuta în luptă. Clasele Fighter, Ranger, Paladin și Barbarian pot opta să devină Arcane Archer pentru a-și spori capacitățile magice. De asemenea clasele Wizards și Sorcerer pot opta pentru această nouă clasă pentru a-și crește șansele de a ieși învingători dintr-o luptă "convențională".

Cerințe: Race: Elf sau half-elf. Base Attack Bonus: +6 Feats: Weapons Focus Longbow sau Weapon Focus Shortbow, Point Blank Shot. Spell Casting: 1st-level arcane spells.



Assassin

Asasinii sunt "luptătorii" pentru care contează loviturile rapide și letale. Talentul lor în arta deghizării îi face perfecți pe post de spioni sau informatori. Se recomandă a fi folosiți de cei care preferă loviturile din umbră, dar precis de letale.

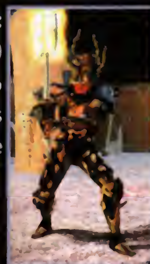
Cerințe: Alignment: Evil (orice) Skills: Hide 8 Ranks, Move Silently 8 Ranks



Blackguard

Sunt definiția "răului" și, în unele zone, sunt cunoscuți sub numele de anti-paladini din cauza naturii lor demonice duse la extrem. Sunt temuți și urâți de toți, în afară de demoni și alte creaturi ale răului.

Cerințe: Alignment: Evil (orice) Base Attack: +6 Skill: Hide 5 Ranks Feats: Cleave



Shadowdancer

Sunt misterioși, temuți și deloc de încredere. În același timp însă pot fi atât niște luptători de încredere, aliați ai forțelor Binelui, cât și asasini în slujba Răului.

Cerințe: Move Silently: 8 Ranks Hide: 10 Ranks Tumble: 5 Ranks Feats: Dodge, Mobility



Harper Scout

Membri ai unei societăți secrete, dedicate luptei împotriva Răului, păstrării cunoștințelor acumulate de generații întregi și păstrării balanței dintre civilizație și natură.

Cerințe: Feats: Alertness, Iron Will Skills: Search 4 ranks, Persuade 8 ranks, Lore 6 ranks, Discipline 4 ranks Alignment: Non-evil (orice)




"Și matale, tot autobuzul aștepți...?"


Mă simt mic...



Prepaid

0,10 Euro cu SUA. Vorbești serios?

*Cartele telefonice de 5 Euro, 10 Euro și 20 de Euro**

Prețuri bune, sunet și mai bun.



rds.TEL

Tel.: 0801.08.08.08 (tarif local), Web: www.rdstel.ro

Scena TBS-urilor fantasy a fost dominată încă din cele mai vechi timpuri de renumita serie de la 3DO, Heroes of Might and Magic. Fără îndoială, această supremație s-a bazat pe un argument extrem de puternic, mai exact acela al calității. Din nefericire, o serie de alte jocuri din același gen au trecut neobservate, lumea fiind prea prinsă de nebunia Heroes. Unul dintre ele a fost și Disciples: Sacred Lands, joc ce a fost catalogat drept cel mai bun joc de strategie turn-based al anului 1999. Totuși, odată cu lansarea Disciples 2 și concomitent cu relativul fiasco al Heroes of Might and Magic IV, vechiul și bătrânul original Disciples a primit ceea ce merita.



De ce Beşiktaş, nu ştiu!

Identic, dar plăcut

Disciples a fost lansat pe data de 2 iulie 1999 și a fost primit cu brațele deschise de către critică. Din nefericire, cam asta a fost tot. Acum un an și ceva a fost lansat Disciples 2. Calitatea gameplay-ului și relativa originalitate au făcut foarte repede din el un "must have". Evident, la scurtă vreme, lumea și-a întors capul și a examinat 2-ul din coadă, lucru ce a dus imbatabil la concluzia că a existat și un 1. LEVEL vă oferă în această lună respectivul 1 de care vă vorbeam. Asemănările dintre cele două ediții sunt izbitor de evidente, în sensul că Disciples 2 este o copie exactă Disciples, cu diferența că engine-ul grafic este diferit. Aproape că nici povestea nu diferă cu prea mult. Este vorba despre aceleași 4 rase care se luptă pentru a stăpâni un teritoriu, și așa destul de nenorocit și amărât. Interfața grafică este atât de asemănătoare, încât nu are rost să o descriu. Evident, Disciples 2 este un pic mai rafinat, mai ales în ceea ce privește echilibrul în gameplay și nonconformismul grafic.


Oraş imperial

Relativ la joc

Ca o prezentare generală, Disciples are disponibile patru rase: The Empire, care are o obsesie apropo de The Legions of the Damned, și The Mountain Clans, care sunt certate destul de tare cu The Undead Hordes. Jocul oferă patru campanii corespunzătoare celor patru rase, în care scopul va fi aceeași veșnică dorință de exterminare a adversarului. Sistemul de joc care îi conferă originalitate este caracterizat de câteva trăsături foarte clare. În primul rând, avem de-a face cu un TBS. Așadar, există o limită de mutări care se pot face pe hartă în fiecare tură. Avem apoi resursele care sunt generate între anumite limite, în funcție de numărul surselor, și mai avem partea de dezvoltare a orașului, a sediului central, care constă într-o singură clădire pe tură. Evident, fiind un fantasy, avem un sistem de skill-uri și o anumită cantitate de vrăji organizate pe niveluri. De aici încolo însă încep acele lucruri care-l fac diferit de TBS-ul clasic (alias Heroes of Might and Magic). Astfel, există termenul de "controlled land". Asta înseamnă că toate resursele care se află pe acest teritoriu controlat vor ajunge în buzunarul proprietarului. Transformarea unui teritoriu anume în "controlled land" se face fie progresiv, de la un oraș sau sat deținut, fie prin plantarea de "rod-uri" care funcționează ca puncte de extindere. Apoi, la început ne vom alege un Lord care poate fi Warrior Lord, Mage Lord sau Guildmaster. Pe măsură ce luptele vor fi câștigate, acesta va crește în nivel, lucru ce-i va aduce o mulțime de avantaje, de la noi armate până la noi vrăji și abilități. În cazul nefericitei lui morți, el poate fi înviat în orașul capitală. Însă cel mai atractiv și mai original aspect al jocului îl reprezintă lupta.


O luptă mai serioasă



Army screen

DISCIPLES
SACRED LANDS



Față în față

Eroul are un număr maxim de sloturi care pot fi ocupate de un maxim de 5 unități. La început, veți putea lua cu voi doar trei, urmând ca, în funcție de diferiți factori, numărul lor să crească. Sistemul de luptă este foarte simplu. Armatele sunt puse față în față, fiecare unitate putând lovi o dată pe tură (în condiții normale). Singura condiție este ca unitatea țintă să fie în raza vizuală a atacatorului. Vrăjile se dau înainte de luptă și, în funcție de Lord, pot fi date o dată sau de două ori pe zi. Evident, aici intervin foarte agresiv tactica și strategia, care pot aduce câștig de cauză chiar și în cele mai disperate condiții. Ca să nu credeți că un joc ca acesta este restrâns ca dimensiuni, vă pot spune că el conține peste 160 de unități și eroi și peste 100 de tipuri de vrăji împărțite pe 5 niveluri. Dacă ținem cont și de faptul că totul este prezent pe parcursul a patru campanii și câteva scenarii, are suport pentru multiplayer în LAN și Internet pentru maxim patru jucători, e clar că nu ne aflăm în fața unei producții de duzină.

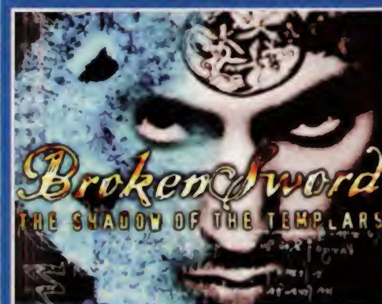
Probleme tehnice

Ca să nu credeți că am neglijat acest aspect, trebuie să vă spun că jocul are niște probleme tehnice legate în primul rând de compatibilitate. Astfel, am rulat jocul pe Windows 98 SE, Windows 2000 Professional și Windows XP SP1 și am avut probleme doar sub Windows 2000 și XP cu sunetul și pe plăcile Radeon cu grafica. Jocul rulează, însă calitatea sunetului este îndoielnică. Dacă aveți un Radeon, la încărcare bifați sau debifați din config-ul jocului opțiunea de Direct Draw. În rest, alte probleme nu am mai întâlnit și sper să aveți multe ore plăcute de joc cu Disciples.

■ **Locke**

Titlu	Disciples: Sacred Lands
Gen	TBS
Producător	GT Interactive
Distribuitor	Strategy First
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 166 MHZ
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	disciples2.com/D1/

Colecția continuă!
Broken Sword: The Shadow of the Templars



Un adventure înapoi în Franța secolului X.



Partea a V-a

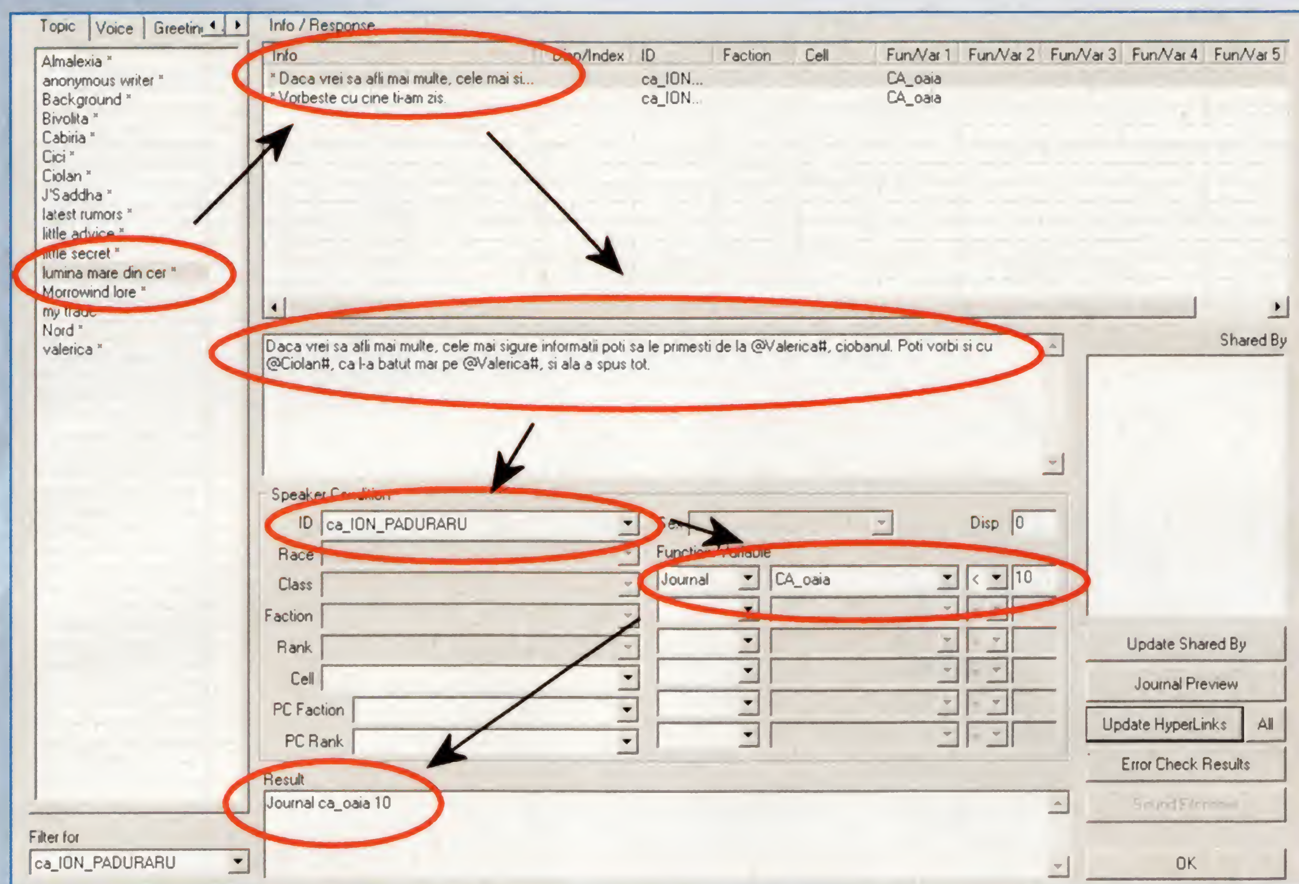
Dacă până acum ne-am ocupat de partea cea mai ușoară și mai la îndemână, adică de crearea și modificarea reliefului, interioarelor etc., acum este timpul să mergem un pic mai departe. Este vorba despre ceea ce se va întâmpla în plugin-ul vostru, despre personaje, dialoguri, quest-uri și scripting. Dacă partea de dialog și personaje este organizată suficient de logic, la capitolul scripting lucrurile se complică un pic. Dacă aveți ceva cunoștințe de programare, în general, nu cred că va fi o mare problemă. Dacă nu, Morrowind Scripting for Dummies vă va fi cartea de căpătâi.

Amplasarea personajelor

Pentru început, trebuie să vă spun o mică șmecherie. Atunci când doriți să amplasați un anumit obiect sau personaj, încercați să vă aduceți aminte unde l-ați văzut atunci când ați jucat. Căutați respectiva celulă, observați denumirea și tipul lui, după care vă va fi mult mai ușor să îl găsiți. Nu uitați, dacă aveți de gând să modificați orice caracteristică a lui, creați o copie și abia apoi folosiți-o. Dacă nu, el va apărea modificat pe întregul cuprins al Morrowind-ului. Acum, personajele, adică NPC-urile, le găsiți foarte ușor în Object Window. Pentru a crea un nou personaj, dați un clic dreapta în Object Window/NPC și selectați New. Vă va apărea o fereastră cu diferitele caracteristici ale personajului. ID-ul este denumirea sub care vă va apărea în editor, iar Name este numele sub care vă va apărea în joc. Acum puteți să-i alegeți rasa, clasa și facțiunea din care face parte. De asemenea, puteți alege modul cum arată, sexul, nivelul, dacă este un personaj important sau nu, sau dacă va avea respawn în cazul în care moare. În general, cam totul este explicit în fereastra de definire a personajului. După ce ați dat un Save, amplasați-l unde doriți cu drag&drop. Mai departe, deschideți din nou fereastra de caracteristici. Acum puteți să-i adăugați obiecte, arme, armuri, vrăji, tot cu drag&drop din Object Window. Modificările nu vor apărea pe personaj decât după ce ați dat Save. În partea de jos mai există Dialog, Animation și AI. Animation vă permite să observați ce fel de mișcări va face. Evident, de la Add Animation File, îi puteți adăuga și alte tipuri, chiar realizate de voi în 3D Studio MAX. AI-ul este și el destul de explicit. Cele mai multe variabile și ce fac ele le găsiți foarte bine explicate în Morrowind Scripting for Dummies (pag. 74). Atenție la Auto Calculate Stats. Dacă e bifat, nu veți avea posibilitatea, spre exemplu, de a-i da voie personajului să facă trading. Cel mai bine este să-l debifați și să fixați manual atributele și skill-urile. Sau puteți să-l lăsați bifat și să folosiți una dintre clasele predefinite. Disp se referă la dispoziția în care se află personajul relativ la voi, care influențează o mulțime de lucruri (tabelele de calcul le găsiți tot în Morrowind Scripting for Dummies). Rep se referă la reputația personajului, care cu cât este mai mare, cu atât șansele de a executa cu succes un Persuasion sunt mai mici. Despre dialoguri vom vorbi mai departe.

Dialogurile

Vă spun de pe acum că-mi va fi foarte greu să mă limitez în câteva rânduri. Oricum, lucrurile de bază le veți afla. Ca să lucrez pe un caz concret, în Cabiria am amplasat un personaj cu ID ca_paduraru_ion, care vă va da un quest. Cum am creat dialogurile? Ei bine, există trei lucruri mari și late care trebuie știute. Avem Topic, Greetings și Journal. Când dați pentru prima dată clic pe un personaj, el vă va răspunde cu o frază tip. Greetings-urile sunt organizate de la 0 la 9 și sunt evaluate în ordine. După ce ați dat Dialogue și l-ați ales pe Ion, veți observa o modificare la Greeting 1. Pentru a fi siguri că urarea



de bun venit va apărea exclusiv la Ion, trebuie stabilite niște condiții. Acestea se pot observa în jumătatea de jos a ferestrei. Astfel, Speaker Condition/ID - ca_ion_paduraru înseamnă că numai Ion va spune fraza. La Function/Variable puteți defini o serie de condiții care-l vor face pe Ion să spună ce are de zis. Spre exemplu, random100 se referă la un script global care generează numere aleatorii până la 100. Astfel, cu Global-random100<=100, indiferent de numărul generat, Ion va spune ce vreți voi. Dacă aveți mai multe condiții, atunci el va spune fraza de Greeting numai dacă toate condițiile sunt îndeplinite. Veți observa că mai există Jurnal-ca_oaia=0, care înseamnă că va spune fraza numai dacă indexul din Jurnal este 0, și Function-Pcsex=0, ceea ce înseamnă că personajul vostru trebuie să fie bărbat (pentru femeie este 1). În concluzie, Ion va rosti fraza selectată numai dacă nu ați mai luat acest quest și dacă sunteți bărbat. Explicațiile pentru fiecare variabilă în parte le găsiți tot în tutorialul de scripting amintit mai sus. Topicurile sunt acele subiecte pentru care respectivul personaj are ceva de spus. Pentru a crea un topic nou, este nevoie să selectați din Dialogue/Topic și să nu aveți nimic selectat la Filter for. Clic dreapta și new. Apoi textul îl veți scrie la Dialogue/ „Info/Response" tot cu clic dreapta și new. Filtrarea topicurilor pentru personaje va fi făcută după condițiile stabilite pentru fiecare topic în parte. Un exemplu bun este faptul că eu, pentru a avea acele topicuri pe care le doresc la personajele mele, am creat o nouă organizație, anume cea cabiriană. Astfel, toate personajele din Cabiria vor fi cabirieni, iar topicurile vor fi filtrate cu Speaker condition/Faction. Anumite fraze vor apărea doar la acei indivizi care sunt cabirieni. Filtrarea topicurilor se mai poate face după Race, Class, Rank și Cell.

Jurnal și quest-uri

Quest-ul pe care l-am început în această a doua versiune a Cabiriei se referă la o oaie pierdută pe nume Bivolița. Pentru a avea referințe și funcționa ca și quest, a trebuit sub Dialogue/Journal să creez o intrare nouă, pe nume ca_oaia (toate referințele asupra Cabiriei se vor găsi în Object Window cu prefixul ca_). Pentru fiecare bucată de quest realizată, variabila ca_oaia de tip Journal va crește cu un număr, adică va căpăta un nou index, care poate funcționa ca și condiție (vezi mai sus). Astfel, după ce primiți quest-ul de la Ion, ca_oaia va deveni 10. Pentru a avea textul afișat în jurnalul jocului, va trebui să-i dați întâi un nume în Dialogue/Journal/ca_oaia/ "Info/Response", care este prima referință în jurnal și are bifată căsuța corespunzătoare Quest Name, iar Index-ul va fi 0 (va apărea în jurnalul din joc la secțiunea Quests). A doua intrare, care apare în momentul în care primiți quest-ul, va primi Indexul 10. Indexul îl atribuiți cu comanda „Journal ca_oaia 10", pe care o scrieți în Dialogue/Topic/ în fereastra Results. În cazul de față, topicul care declanșează quest-ul este „lumină mare din cer", iar comanda este dată jos, în fereastra Results (adică ce se va întâmpla după ce acest dialog se termină) . Sub Dialogue/ Journal/ca_oaia/"Info/Response", veți da un new și veți scrie textul care vă va apărea în jurnal. Nu uitați la index să scrieți 10. Astfel, cu fiecare pas pe care-l faceți spre rezolvare, Indexul va căpăta noi valori, pe care le puteți folosi ca și filtre de dialog. Cum am tot subliniat, mult mai amănunțit veți găsi totul în tutorialul făcut de GhanBuriGhan, Morrowind Scripting for Dummies, pe care-l veți găsi luna viitoare pe CD.

■ **Locke**



GAME BOY ADVANCE

Game Boy Advance

The Revenge of Shinobi

Din ciclul „În grădină la Shogun / Stă un ninja, da-i om bun" vă prezentăm „Răzbunarea lui Shinobi". Personajul, cunoscut posesorilor de console Sega Master System, Genesis sau Game Gear, vrea să se răzbune. Și unde putea să se răzbune mai bine decât pe GBA?

Pe cine se răzbună? Pe cinci haidamaci puși pe blestemății. Cum se răz-



bună? Eliminându-i și punând stăpânire pe săbiile lor. Cine-l împiedică să se răzbune? O întreagă pleiadă de monștri, de la samurai zombi până la frumoasele femei ninja. Joculețul se dovedește destul de plictisitor, tot ce trebuie să faci este să te plimbi de la stânga la dreapta și să căpăcești inamici în cel mai pur stil ninja, singurele plusuri fiind muzica și cele patru tipuri de magii. Atât!

Producător	3d6 Games
Distribuitor	THQ
Calitate	★★★

Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl

Argh! După ce l-am urmărit pe Mike trecând de la stadiul de hrană pentru rechini la cel de Piratul celor șapte mări, m-am încrâncenat în dorința mea de a afla dacă pot face și eu același lucru pe GBA. Am aflat că pot, datorită celor de la Pocket Studios.

Spre deosebire de varianta pentru PC, aici se urmează îndeaproape firul epic al filmului cu același nume. Infamul Barbossa (căpitanul corabiei Black



Pearl) te invită la o plimbare romantică pe scândură, tu accepți și așa ești aruncat în acțiune și, inevitabil, în ocean. Pe parcursul a 20 de misiuni în care conduci corăbii, lichidezi oameni ai legii și trebuie să-i demonstrezi recalcitrantului Barbossa că "there can be only one".

Deși jocul are un iz puternic de platformă, povestea este destul de interesantă și reușește să nu te lase în pace câtva timp. Mai exact, până-i arăți lui Barbossa cine-i șeful.

■ Ciolan

Producător	Pocket Studios
Distribuitor	TDK Mediactive
Calitate	★★★★

Câştigătorii lunii iunie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Anno 1503: The New World a fost câștigat de către Popescu Tiberiu din București.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor a fost câștigat de către Radu Cristian-Valentin din Gorj.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Ghiurutan Mircea din Arad a câștigat un High Definition DVD + RGB Audio Video Cable pentru PS2.

La concursul LEVEL împreună cu Vireal, Carpou Marin din Tulcea a câștigat o pereche de i-ware! 3D Game Glasses.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.





HarDwarE

BenQ FP791

Ideea în care a fost conceput acest monitor a fost aceea de a „servi" utilizatorul cât mai bine posibil. Dacă ar fi să începem descrierea în ordinea numerelor de pe tricou, ar trebui să începem cu designul său extraordinar. Carcasa monitorului dă impresia că ar fi construită din mai multe „felii" foarte precis aranjate. În interiorul ei, în afară de electronica deosebită, există și un ecran TFT de ultimă generație. Acest ecran oferă o calitate extraordinară a imaginilor datorită funcțiilor avansate de control al contrastului și luminozității ce pot ajunge la un raport de 450:1 (maxim: 550:1). În ceea ce privește timpul de răspuns, valoarea de 16 ms cred că spune totul. Încă nu este perfectă, însă tinde spre perfecțiune.

Datorită sistemului de sunet inclus, construit în jurul tehnologiei SRS, se creează o nouă percepție a sunetului de calitate. Ce-i drept, boxele incluse nu sunt de putere mare, însă acest inconvenient este „reparat" prin adăugarea unui conector stereo jack, la care se poate lega un sistem de sunet mai performant sau doar o pereche de căști.



Un alt avantaj de care nu foarte multe monitoare se pot bucura îl reprezintă prezența conectorilor DPF (Digital Photo Frame) montați pe monitor. Cu ajutorul acestei caracteristici, monitorul se poate folosi și pe post de card reader, citind orice tip de card de memorie din orice gen de aparat foto digital. Odată inserat un card în fanta potrivită, imaginile existente pe card pot fi vizualizate direct pe ecranul monitorului, fără a mai fi nevoie să apelați la computer.

Pentru a satisface o masă și mai mare de clienți, cei de la BenQ oferă opțional și un kit cu funcții de TV Tuner ce se montează la monitor. Acest tuner suportă standardele de recepție NTSC, PAL sau SECAM. Alături de conectorul pentru antenă, se mai găsesc și conectorii S-video și Composite, ce pot fi utilizați pentru recepția de semnal video și din alte surse externe.

Denumire: FP791
Gen: Monitor TFT
Producător: BenQ
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206 7777
Preț: 687 USD (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

ATi s-a "lipit" de Pentium 4

Odată cu lansarea chipset-ului Radeon 9100 IGP, compania ATi a început o adevărată campanie de negocieri cu compania Intel. Principalul subiect de discuție a fost acordarea suportului oficial pentru magistrala de 800 MHz noilor chipset-uri ce vor fi destinate în special procesoarelor Pentium 4. Acordul celor de la Intel a fost semnat, însă cu mai multe condiții. Una dintre aceste condiții a fost un schimb de licențe între cele două companii. Un alt avantaj pe care compania ATi l-a mai obținut a fost și faptul că până în anul 2005 în fabricile lor vor fi produse chipset-uri pentru viitoarele procesoare Intel.



Gigabyte revine la sentimente mai bune

După ce în urmă cu aproape 2 doi ani, compania taiwaneză Gigabyte a ținut titlurile multor publicații IT cu mențiunea că renunță definitiv la producția de plăci video bazate pe chipset-urile nVidia, compania ATi a devenit principalul furnizor de astfel de chipset-uri. După un timp, pe "malul" nVidia, producția de cipuri GeForce FX intră în linie dreaptă. În urma rezultatelor obținute de către nVidia cu al său GeForce FX 5900 Ultra, cei de la Gigabyte încep să revină la sentimente mai bune, luând sub "umbrela" lor și producția de serie a plăcilor video cu acest nou cip. Un alt fapt ce cu siguranță îi va atrage definitiv pe cei de la Gigabyte va fi lansarea cipurilor NV 33 și NV 36.

GIGABYTE TECHNOLOGY

ArtDio MP3/CD Player AMP 128

Noua gamă de MP3 Playere pe care compania ArtDio a lansat-o pe piață poate fi considerată pe cât de utilă, pe atât de colorată. În primul rând, cei care călătoresc foarte mult cred că vor fi deosebit de încântați să aibă posibilitatea de a se bucura de muzica preferată, indiferent de locurile unde s-ar afla. După cum reiese și din titlu, acest dispozitiv este capabil să citească atât discuri audio, cât și discuri cu MP3.

În mod normal, acest player a fost proiectat să funcționeze doar cu discuri "mici" de 3 inci (8 cm), de numai 180 de MB. Pentru început este o valoare acceptabilă. Totuși, la un moment dat, acest lucru devine agasant, în special atunci cât îți cumperi de la magazin un CD normal de 5 inci (12 cm) cu albumul nu știu cărei formații. Ei bine, atunci ce faci? În orice caz, nu dai player-ul de pământ sau te apuci să tai din CD! Tot ce ai de făcut este să montezi „adaptorul" pentru CD-uri mari și ești gata de drum.

În player se pot asculta cam toate tipurile de CD-uri, începând de la CD-uri audio și terminând cu cele CD-RW.

Protecția antișoc, căci putem vorbi și despre așa ceva, are inclus un buffer capabil să ofere o audiție fără probleme timp de 100 de secunde pentru discurile cu MP3-uri și 45 de secunde pentru discurile audio.

Informațiile despre melodii sunt afișate pe ecranul de pe capacul superior, alături de butoanele de navigare și control asupra melodiilor sau playlist-urilor.



Denumire: AMP 128
Gen: MP3/CD Player
Producător: ArtDio
Distribuitor: Sysnet Distributions
Telefon: 0244-597688
Preț: 78 EUR (fără TVA)
Calitate:

Firefly eMail Bar

Unul dintre cele mai importante domenii în care anual se investesc sume enorme este cel care se ocupă de securitatea și siguranța datelor. Totuși, indiferent de soluția aplicată la un moment dat, inevitabil, se găsesc anumite lipsuri de care unii profită la greu. La ora actuală unele dintre cele mai uzuale elemente ale Internetului sunt legate de email-uri. Ele sunt folosite zilnic de milioane de oameni. Dar ce te faci dacă un mesaj foarte important pur și simplu îți este „furat" sau interceptat? Nici nu vreau să mă gândesc.

Soluțiile nu au încetat să apară. Cea mai recentă dintre ele este acest pen drive. Un astfel de ped drive are inclus un client de email, care, în momentul în care este conectat la un port USB, trimite sau primește toate mesajele dintr-o anumită „căsuță poștală". În acest fel, respectivele mesaje nu se vor mai salva pe PC-ul gazdă, ele fiind transmise direct în memoria acestui pen drive. Aici ea poate fi protejată fie printr-o parolă, fie printr-o cheie hardware. Capacitățile de stocare ale unui astfel de drive sunt cuprinse între 16 MB și 1 GB de date. Ca un mod inedit, producătorii au adăugat și un LED ce arată când pen driver-ul este accesat ori poate fi folosit pe post de mini-lanternă.

Datorită modului de construcție, nu este nevoie de o sursă externă de curent, pen-ul alimentându-se prin intermediul portului USB.



Denumire: eMail Bar
Gen: Pen Drive 16 MB
Producător: Firefly
Distribuitor: Mikro Atlas
Telefon: 0266-371745
Preț: 120 USD (fără TVA)
Calitate:

GBA SP atinge vânzări fantastice

Într-adevăr, de la lansarea sa în Europa, pe 28 martie, această consolă plină de stil a reușit să capteze atenția și banii unui număr impresionant de europeni. Numărul "fatidic" al consolelor vândute este de 1 milion. Cu acest prilej, Nintendo a mai introdus două culori noi pentru GBA SP, nu de alta, dar mai sunt un alt milion care nu suportă argintiul, de exemplu. Ca idee, Nintendo a reușit să vândă în toată lumea aproximativ 150 de milioane unități, de la lansarea primului Game Boy în 1989 și până acum. Deocamdată nu există decât vreo 300 de jocuri de GBA SP, însă acest număr va crește până la sfârșitul anului la 500.



Noul procesor Tejas de la Intel

Nu cu foarte multă vreme în urmă, compania Intel a dat publicității câteva informații despre viitoarea generație de procesoare intitulată Tejas. Acestea vor fi primele procesoare ce vor renunța la pini pentru transferul electric între ele și placa de bază. Noua "schemă" de contact se va numi LGA 775 (Land Grid Array) și este o matrice formată din semisfere ce permit un contact electric mult mai bun, creșterea frecvențelor de lucru plus un grad mai ridicat de stabilitate. Frecvența pentru magistrala noilor Tejas va fi inițial de 800 MHz, urmând ca pe viitor să ajungă la 1200 MHz. Noile procesoare vor include încă 8 noi instrucțiuni multimedia (Tejas New Instructions).



Xtravaganță Graphică

De la MXoderat la FXantastic





Din momentul în care au apărut pe piață primele plăci video cu chipset-ul FX, foarte multe persoane au devenit curioase. De ce sunt în stare, ce performanțe oferă, ce are în plus un FX față de un GeForce4? Pentru a mai clarifica puțin această situație, am luat două plăci din „epoci" diferite. Prima alegere este Leadtek Winfast A180 ce are în dotare un cip GeForce4 MX 440 și o placă Leadtek Winfast A350 cu cipul GeForce FX 5900 Ultra. Motivul pentru care a fost aleasă placa cu MX 440 este faptul că marea majoritate a gamerilor din România dețin o astfel de sculă. În primul rând, este de remarcat design-ul celor două plăci. Dacă la un MX sistemul de răcire este ceva mai sărăcăcios, în ceea ce privește FX-ul, situația este puțin mai complicată. Trecând mai spre interior, descoperim diferențe și între cele două plăci în ceea ce privește cantitatea de memorie: A180 cu 64 de MB, pe când A350, cu 256. Punctul comun se întâlnește la slot-ul AGP 8x pe care ambele plăci îl îmbrățișează. O altă diferență majoră între cele două procesoare grafice o întâlnim la valorile frecvenței de ceas . MX-ul lucrează la frecvența de 275 MHz, pe când FX lucrează la 300/450 MHz. Aceste diferențe ale frecvențelor sunt obținute și datorită tehnologiei de fabricație de 0,15 microni, întâlnite în cazul procesoarelor MX, față de cei 0,13 microni la FX. Aceste valori atrag automat atenția asupra numărului foarte mare de tranzistori ce pot fi incluși. De exemplu, în cazul FX-ului, un număr impresionant de tranzistori sunt destinați doar prelucrării funcțiilor de antialiasing dintr-o anumită imagine.

Și tot așa am putea să continuăm să discutăm până la infinit despre asemănări și deosebiri între cele două tipuri de procesoare grafice. În concluzie, merită să achiziționăm o placă grafică cu chip FX, o placă ce oferă performanțe aproximativ duble față de o placă medie (în jocurile actuale)? Merită să achiziționăm o astfel de placă al cărei preț la ora actuală este de aproximativ 10 ori mai mare decât cel al unei plăci de nivel mediu (MX)? Merită oare acest sacrificiu? Ei bine, depinde de planurile fiecăruia dintre voi. Totuși, dacă e să ne gândim la viitor..., cu siguranță merită făcută investiția într-un FX, pentru că, în fond și la urma urmei, câțiva ani stai liniștit în ceea ce privește accelerarea 3D. Ca un punct de reper, gândiți-vă la momentul în care vor apărea pe piață jocuri ca Half Life 2 sau Doom III. Foarte puține plăci de acum vor putea să le țină piept, chiar și cu cele mai rezonabile setări...

Denumire: WinFast A350 Ultra TDH MyVIVO
Producător: Leadtek
Distribuitor: Skin Media
Telefon: 021-231.50.97
Preț: 550 EURO (fără TVA)

3D Mark 2001



BEST Speeder C 2600





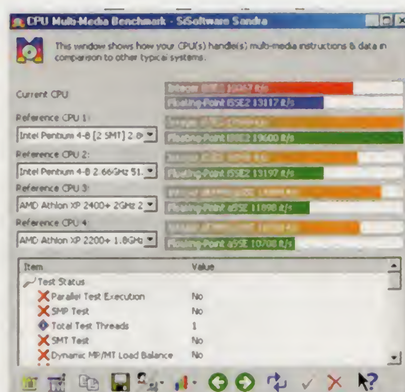
La ora actuală, numărul de utilizatori de computere din țara noastră este extrem de mic în comparație cu valorile ce se înregistrează într-o țară occidentală. Unul dintre principalele motive pentru care această "piedică" există, este costul destul de mare la care se ridică un computer mai performant. În ciuda acestui fapt, există și soluții de mijloc. În primul rând, alegerea componentelor. O alegere bine făcute ne poate salva portofelul în cele mai multe cazuri.

Spre exemplu, "temelia" acestui computer o reprezintă MB-ul Intel Desktop D865GBF, o placă de bază destul de performantă, extrem de stabilă și cu o sumedenie de facilități. Puterea de calcul intră în sarcina unui procesor Intel Celeron ce rulează la o frecvență de 2,6 GHz. Memoria totală instalată este de 512 MB, formată din două DIMM-uri Sycron de 256 MB PC 3200. Stocarea datelor se face pe un harddisk Seagate Barracuda de 80 de GB cu 7200 RPM. Alături de aceasta avem și o unitate optică combo Philips ce poate funcționa pe post de DVD sau de unitate de scriere CD-uri.

În timp ce funcțiile audio ale plăcii sunt datorate codecului AD1985, partea de accelerare video intră în sarcina controller-ului Intel Extreme Graphics 2. Pentru memoria video se folosește o parte din cea a sistemului, ea putând fi adăugată sau eliminată din BIOS în funcție de preferințele utilizatorului.

Pentru început, acest sistem poate fi considerat o investiție destul de bună mai ales datorită raportului dintre preț și calitate. Prezența pe placa de bază a 6 sloturi PCI și în special a celui AGP face ca pe viitor "investiția" să poată fi îmbunătățită și adusă la un stadiu și mai ridicat de performanță.

- **Denumire: Speeder C 2600**
- **Gen: Sistem complet**
- **Producător: Best Computers**
- **Distribuitor: Best Computers**
- **Telefon: 021-3455505**
- **Preț: 555 USD (fără TVA)**
- **Calitate:**



Iomega Predator CD-RW



Unitatea este capabilă să citească un CD la o rată maximă de 40x, iar cu ajutorul utilitarului Iomega HotBurn se pot scrie CD-R-uri la maxim 24x; rescrierea unui CD-RW se realizează la maxim 10x. Bineînțeles, aceste valori pot fi atinse doar în cazul în care se conectează la un port USB 2.0. În cazul unei conexiuni USB 1.1, se pot atinge valorile maxime de 6x la citire și de 4x la scriere.

- **Denumire: Predator CD-RW**
- **Gen: Unitate CD-RW externă**
- **Producător: Iomega**
- **Distribuitor: DigitalWORLD**
- **Telefon: 021-4119913**
- **Preț: 75 EUR (fără TVA)**
- **Calitate:**

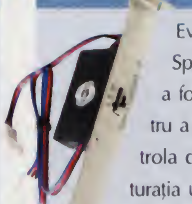
Thermaltake Silent PurePower



Când încercăm să conectăm mai multe HDD-uri sau mai mulți consumatori în propriul PC, suntem "loviți" de mesaje de eroare din pricina sursei standard. Această sursă ATX oferă puterea necesară pentru a ține aprinse 2 PC-uri ☺. Eticheta pe care scrie mare "360 W" nu este pusă doar de formă. Și ca un mic amănunt, sursa este extrem de silențioasă.

- **Denumire: Silent PurePower**
- **Gen: Sursă ATX**
- **Producător: Thermaltake**
- **Distribuitor: Elsaco Electronics**
- **Telefon: 0231-514278**
- **Preț: 59 EUR (fără TVA)**
- **Calitate:**

Evercool DC Fan Speed Controller



Evercool Fan Speed Controller a fost gândit pentru a se putea controla din exterior turația unui anumit cooler din sistem.

Odată montat într-o fantă din carcasă, se poate opta pentru una dintre cele trei trepte ce au ca efect reducerea numărului de turații ale unui eventual cooler și o reducere a nivelului de zgomot. Controller-ul realizează o reducere a tensiunii cu circa 2.8 V pe treaptă.

- **Denumire: SCB-A**
- **Gen: Fan Speed Controller**
- **Producător: Evercool**
- **Distribuitor: DigitalWORLD**
- **Telefon: 021-4119913**
- **Preț: 131.100 LEI (cu TVA)**
- **Calitate:**

NorthGate MP3 Player



Portabil, ușor și cu un consum foarte mic, acest MP3 Player poate oferi peste 45 de minute de plăcere audio. Cu o capacitate totală de 64 de MB, minusculul MP3 Player poate fi folosit și ca mini disc portabil, cu ajutorul căruia puteți stoca și transporta diferite fișiere, să zicem, de acasă la școală. Acumulatorul Li-Ion se poate încărca la capacitate maximă prin intermediul portului USB în maxim 2 ore.

- **Denumire: MP3 Player**
- **Gen: MP3 Player + Flash Drive**
- **Producător: NorthGate Innov.**
- **Distribuitor: DigitalWORLD**
- **Telefon: 021-4119913**
- **Preț: 80 EUR (fără TVA)**
- **Calitate:**

Canon i450 Color Bubble Jet



Segmentul de imprimante pe bază de cerneluri este din ce în ce mai "iubit" de către utilizatorii de acasă care nu au nevoie de o imprimare la viteză foarte mare, ci doar de costuri de întreținere cât mai mici. Și în cazul de față, imprimanta Canon i450 corespunde cerințelor acestei categorii.

În modul text alb-negru, performanțele lui Canon i450 sunt de 18 pagini pe minut, cu câteva pagini în plus față de media imprimantelor ce fac parte din această categorie. În ceea ce privește viteza de imprimare în format full-color (foto), rezultatul este de aproximativ 1 pagină pe minut. După cum probabil v-ați dat seama, această valoare este destul de scăzută comparativ cu media vitezelor de imprimare color a altor imprimante cu jet.

Rezoluția maximă a imprimării este de 600 x 600 dpi în format monocrom și de 4800 x 1200 în format color. La o asemenea rezoluție de printare în format color, există și posibilitatea de printare a fotografiilor pe hârtie specială, evident. Deși culorile sunt destul de vii, rezultatul final are la un moment dat un iz granular. Canon i450 dispune de o fantă de alimentare ce poate fi "hrănită" cu maxim 100 de coli normale. Modul de amplasare și forma acesteia au fost special gândite ca în momentul în care imprimanta rămâne fără hârtie, sistemul de alimentare să fie oarecum protejat de depunerile de praf.

Interfața cu calculatorul se face prin intermediul portului USB 1.1. Ca bonus, această imprimantă mai dispune de încă un conector USB. Acesta poate fi folosit în combinație doar cu camere foto digitale Canon și se pot face printuri direct din memoria respectivei camere foto. Acest fapt simplifică procedura de imprimare, nemaifiind nevoie de un computer pentru a controla tipărirea.

Denumire: i450 Bubble Jet
Gen: Imprimantă color
Producător: Canon
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206 7777
Preț: 113 EUR (fără TVA)
Calitate:

Western Digital USB 2.0 Hard Drive



Celebra formulă Plug & Play este principalul atu al acestui harddisk extern. Pur și simplu conectezi unitatea la un port USB (de preferat 2.0) și ai la dispoziție un mediu capabil să stocheze maxim 40 de GB de informație. HDD-ul marca Western Digital Caviar dispune de buffer de 2 MB și 7200 RPM ale platanelor. Această unitate externă oferă maximul de performanță în ceea ce privește stocarea și securitatea datelor.

Denumire: USB 2.0 Hard Drive
Gen: Harddisk extern
Producător: Western Digital
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-2225041
Preț: N/A
Calitate:

Evercool Crystal Fan



Acest "ventilator" poate reprezenta o soluție de compromis între o carcasă frumos luminată și una cât de cât aerisită. Avantajul acestui fan (exceptând cele trei LED-uri diferit colorate) constă în raportul dintre nivelul zgomotului și numărul de turații – la o valoare de 3000 de RPM se obține o valoare a zgomotului de sub 33 db. Dimensiunile fan-ului sunt de 80 x 80 x 25 mm.

Denumire: Crystal Fan
Gen: Fan multi-colorat
Producător: Evercool
Distribuitor: DigitalWORLD
Telefon: 021-4119913
Preț: 131.000 LEI (fără TVA)
Calitate:

Microsoft Wireless Optical Descktop



Având încorporată ultima tehnologie în materie de soluții desktop, kitul, format din tastatură și maus optic, comunică cu computerul datorită tehnologiei Bluetooth. Avantajul este, mai întâi de toate, senzația de siguranță și libertatea de mișcare. Distanța maximă de la care poate fi controlat acel PC poate ajunge și la valori de 15-20 de metri.

Denumire: Wireless Desktop
Gen: Tastatură + maus wireless
Producător: Microsoft
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-2225041
Preț: N/A
Calitate:

Thermaltake Volcano 9



Volcano 9, destinat procesoarelor pe Socket A, este creat pentru a oferi pasionaților de overclocking instrumentul necesar pentru realizarea diferitelor "experimente". Cooler-ul are în dotare un controller cu ajutorul căruia se poate seta manual turația fan-ului. Bineînțeles că se poate atașa și senzorul de temperatură. Acesta controlează turația fan-ului în funcție de temperatura procesorului.

Denumire: S&S Volcano 9
Gen: CPU Cooler
Producător: Thermaltake
Distribuitor: ASBIS România
Telefon: 021-2333841
Preț: 14 EUR (fără TVA)
Calitate:

MidiLand S4 7100 Plus



Anunț important! Petrecăreții sunt rugați să ciulească urechile! A apărut un nou sistem audio ce poate fi invidiat sau... nu (depinde de situație) de scumpii noștri vecini. Dacă aveți de gând să țineți câte un party cu câțiva prieteni și câteva prietene (cu cât mai multe, cu atât mai bine) la voi acasă, MidiLand S4 7100 Plus poate fi o soluție destul de convenabilă pentru a-i face pe invitați să se simtă foarte bine. MidiLand S4 7100 Plus are în compunere cinci sateliți, un subwoofer cu amplificator integrat și un decodor Dolby Digital extern.

Ca înfățișare și ca putere, cei cinci sateliți sunt practic identici. Puterea lor este de 5 x 10 Wați RMS. Un aspect interesant, exceptând faptul că sunt făcuți din plastic, este acela că, datorită designului, ei pot fi poziționați pe o suprafață plană sub două unghiuri diferite. În acest caz, ei pot fi poziționați sub unghiuri de 15, respectiv 25 de grade, astfel că, indiferent de environment-ul în care sunt amplasați, sunetul „curge" uniform.

Subwoofer-ul este ceva mai deosebit. Puterea oferită de acesta este de 50 de Wați (evident, tot RMS).

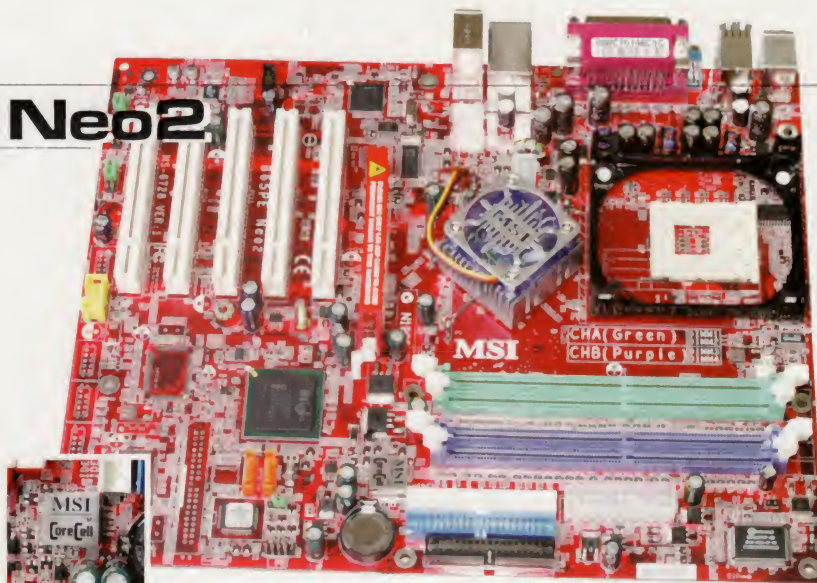
Controlul volumului, al balansului sau al altor funcții așa-zis mai speciale se face numai prin intermediul unei telecomenzi. Așa că aveți de grijă să nu o lăsați la îndemâna copiilor... Este necesar acordul părinților.

Decodarea audio, controlul anumitor funcții audio (volum separat pe boxe, efecte speciale etc...) sunt realizate de către controller-ul extern. Totul ar fi mai anost dacă acesta nu ar avea și un ecran (frumos colorat) pe care se pot supraveghea mult mai eficient modificările pe care doriți să le faceți.

În concluzie, aceste boxe au putere, un bas foarte puternic, însă devin uneori puțin cam enervante din pricina sateliților care, din păcate, sunt puțin subproporționați ca putere și se chinuie să umple o gamă foarte largă de frecvențe.

Denumire: S4 7100 Plus
Gen: Sistem audio 5.1
Producător: MidiLand
Distribuitor: DigitalWORLD
Telefon: 021-4119913
Preț: 140 EURO (fără TVA)
Calitate:

MSI 865PE Neo2



Ultima găselniță în ceea ce privește succesul procesoarelor Intel Pentium 4 este apariția pe piață a celui mai "tare" chipset ever. Nici nu au răsuflat bine chipset-urile Canterwood (i875), că deja sunt depășite în performanță. Capul de afiș îl deține acum gama de chipset-uri Springdale, și oarecum pe bună dreptate. Deși oferă o performanță cu mult peste cea oferită de chipset-urile Canterwood, prețul este cu mult mai mic.

Placa de bază MSI 865PE Neo2 este fericita posesoare a unui astfel de chipset. Alături de acesta, placa dispune și de facilități ca Gigabit CSA Ethernet, Serial ATA/ Serial ATA RAID, 6-canale audio, opt conectori USB 2.0 și 3 conectori IEEE 1394 Firewire.

Privind mai cu atenție această placă, era imposibil să nu observ acea pastilă din aluminiu situată imediat sub sloturile de memorie. Ce face ea? Cu ce se ocupă?

Ei bine, această "pastilă" MSI Core Cell nu face nimic altceva decât să joace rolul unui "supraveghetor" al procesorului. Din momentul în care procesorul este alimentat, această "pastilă" monitorizează gradul de încărcare al acestuia. Atunci când procesorul, să zicem un Intel Pentium 4 la 3 GHz, atinge valoarea de 100% utilizare, CoreCell-ul crește FSB-ul procesorului la valori din ce în ce mai mari. În acest caz, acel procesor poate să ajungă la o frecvență de peste 3,2 GHz. Bineînțeles, această creștere a performanțelor este limitată și de "blocarea" procesorului din fabricație. Totuși, odată crescută frecvența de funcționare, automat se va simți și o creștere a numărului de rotații ale cooler-ului.

Acest fenomen are și un proces reversibil, adică în situația în care procesorul nu este utilizat o anumită perioadă, automat frecvența de funcționare scade, se reduce numărul de turații ale cooler-ului, iar de aici rezultă o scădere a nivelului de zgomot.

În concluzie, această placă de bază poate fi considerată o platformă perfectă și sigură pentru împătimiții overclocking-ului.

■ BogdanS

Denumire: 865PE Neo2
Gen: Placă de bază
Producător: MSI
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-2225041
Preț: 119 EUR (fără TVA)
Calitate:

Edimax Print Server



Una dintre cele mai frecvente probleme legate de o rețea de calculatoare de mici dimensiuni se ivește în momentul în care dorim partajarea unei imprimante. Dacă respectiva imprimantă are inclus modulul de rețea, totul este OK, dacă nu, este nevoie de un print server. Un astfel de exemplu este și acesta de față. El face conversia portului LPT al imprimantei într-un port UTP și problema este rezolvată.

Denumire: 1 Port Print Server
Gen: Print server
Producător: Edimax
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 0231-514278
Preț: 61 EURO (fără TVA)
Calitate:

Maxtor DiamondMax Plus 9



În ultima perioadă, tot mai mulți utilizatori sunt copleșiți de lipsa de spațiu de pe harddisk-urile proprii. În acest moment, un HDD de 120 de GB poate fi considerat o soluție salvatoare. Maxtor DiamondMax Plus 9 dispune de un cache intern de 8 MB, o interfață ATA 133 și un timp mediu de acces de 9,3 ms. Datorită celor 7200 de rotații, o rată maximă de transfer ajunge la 60.185 kps la citire și 35.414 kps la scriere.

Denumire: DiamondMax Plus 9
Gen: Harddisk 120 GB
Producător: Maxtor
Distribuitor: ASBIS România
Telefon: 021-2333841
Preț: 120 USD (fără TVA)
Calitate:

Cooler Master ATC 220B



Secretul unei carcase bune este să arate bine în exterior și să facă în așa fel încât componentele să se "simtă" cât mai bine în interior. Această carcasă din aluminiu este însoțită de o fereastră laterală pentru "uimirea" audienței, dispune de o sursă extrem de silențioasă de 350 W și încă 2 coolere amplasate în spate și în partea superioară.

Denumire: ATC 220B
Gen: Carcasă aluminiu
Producător: Cooler Master
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-2225041
Preț: 219 EUR (fără TVA)
Calitate:

Crystal Tune TV



Acest TV Tuner, adaptat special pentru România (până și cutia e tradusă în limba română), funcționează în banda de frecvențe CATV, VHF și UHF în toate formatele video (Pal BG+DK, NTSC și SECAM). Se pot realiza videoconferințe, previzualizarea mai multor canale sau accesarea informațiilor de tip Teletext. Funcția de FM vă va permite recepționarea de posturi de radio din această bandă.

Denumire: Crystal Tune TV
Gen: Tuner TV/FM + telecom.
Producător: 3D Vison
Distribuitor: Skin Media
Telefon: 021-231.5097
Preț:N/A
Calitate:

GET MOBILE

Sony Ericsson T220

Ușor, compact, util. Așa ar putea fi caracterizat pe scurt acest telefon. Deși se văd schimbări semnificative în ceea ce privește designul, totuși „timbrul" celor de la SonyEricsson este foarte vizibil. „Palmaresul" lui T220 este destul de bogat. El are capacitatea de a stoca peste 500 de nume și numere de telefon, și este dotat cu impresionant de multe utilitare. Dintre acestea se pot aminti funcțiile clientului de email POP3, funcțiile de WAP 2.0, calculatorul sau miniagenda electronică.

Pentru a atrage acel segment de utilizatori care, fie vorba între noi, se plictisesc extrem de repede, acestora li se oferă posibilitatea de a personaliza acest telefon după bunul lor plac, prin înlocuirea „fețelor" standard cu unele mult mai haioase sau ceva mai colorate.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	100 x 43 x 19 mm
Greutate:	74 g
Display:	TFT - color
Rezoluție display:	N/A
Tip acumulator:	Li-Ion Standard
Stand-by:	maxim 275 ore
Talk time:	maxim 8 ore



Siemens MC60



Dacă ar fi să catalogăm acest model de telefon, cu siguranță el ar face parte din categoria mobilelor ce se adresează persoanelor dinamice și mai tot timpul pe drumuri. Acest fapt se datorează, în principal, multitudinii de funcții și opțiuni de care o astfel de persoană este, mai mult sau mai puțin, dependentă. În primul rând, ar fi de menționat caracteristica tri-band, ce facilitează conectarea telefonului la orice operator GSM care lucrează cu rețelele GSM de 900, 1800 sau 1900. Un alt pachet poate fi construit și din opțiunile incluse: client de email POP3, WAP 1.2.1, T9, calculator, cronometru, apelare vocală și să nu uităm de camera foto încorporată.

Siemens MC60 va fi lansat pe piață în trei culori diferite, intitulate sugestiv Aquamarine, Titanium și Grenadine. La capitolul jocuri însă, acest telefon mai are de „învățat".

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	110 x 46 x 21 mm
Greutate:	89 g
Display:	TFT - color
Rezoluție display:	109 x 80 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion - 700 mAh
Stand-by:	maxim 250 ore
Talk time:	maxim 6 ore

Sagem MY X-2

În ceea ce îi privește pe cei de la Sagem, situația este ceva mai simplă. Noul model de terminal mobil, intitulat MY X-2, a fost conceput special pentru acei utilizatori care doresc să aibă în posesie un telefon mobil de ultimă oră, ce-i drept cu funcții mai puține, însă cu un avantaj la capitolul preț. Conceptul telefonului se reduce doar la funcții de bază: o memorie în care se pot stoca maxim 250 de numere, câteva elemente legate de WAP 1.2.1, un minicalculator, un ecran color și câteva ringtone-uri polifonice. Despre jocuri incluse nu se prea amintește prin nici un meniu, însă cei care urăsc să poarte ceas la mână se pot bucura de privilegiul ceasului inclus, ba mai mult, își pot seta telefonul și pe post de ceas deșteptător.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	99 x 45 x 21 mm
Greutate:	89 g
Display:	color
Rezoluție display:	101 x 80 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	maxim 340 ore
Talk time:	maxim 5 ore



■ BogdanS

CONCURS LEVEL ŞI

VIREAL

Câştigă Y-3D (ochelari 3D)



Ce maşină putem conduce în jocul Colin McRae Rally 3?

a. Dacia ■
b. Ford Focus RS WRC ■
c. ARO ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului Colin McRae Rally 3 din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 septembrie 2003.

CONCURS LEVEL ŞI

IDEE GAMES

Câştigă 5 jocuri Lider!



Care este numele personajului principal din jocul Chaser?

a. John Chaser ■
b. Jack Chaser ■
c. Ilie Năstase ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului Chaser din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 septembrie 2003.

Service autorizat



Mytza Para – @

Am un AMD Athlon, la 900 MHz, cu 128 MB RAM, placă video GeForce 2 MX cu 32 MB, HDD Quantum Fireball lct20 la 40 GB și sistem de operare Windows XP Professional. De curând mi-am cumpărat Morrowind-ul original. L-am instalat fără probleme, dar în timpul jocului, după ce îmi scriu numele, urmez paznicul spre punte și deschid trapa, se încarcă exteriorul și apoi se resetează. Am reinstalat jocul, am băgat două patch-uri (unul de pe CD-ul LEVEL din august 2002 - Morrowind 1.10605 și unul download-at de pe elderscrolls.com - Morrowind 1.20722), dar tot nu merge! Totuși, al doilea patch a produs o schimbare: nici nu intru în meniu și mă scoate (nu se mai resetează). Ce aș putea să fac?

R: *O soluție care în cele mai multe cazuri a rezolvat probleme legate de jocul Morrowind a fost mărirea fișierului de swap (memorie virtuală) al sistemului de operare la o valoare de trei ori mai mare decât cantitatea de memorie fizică instalată în sistem. În cazul tău, poți să crești acel fișier la o valoare de aproximativ 4-500 de MB. Înainte de a face această modificare, asigură-te că ai suficient spațiu pe partiția pe care ai instalat sistemul de operare. Pentru a face această modificare, dai clic dreapta pe My Computer, alegi tab-ul Advance, după care dai clic pe Performance Options. În fereastra ce apare apeși pe butonul Change din secțiunea Virtual Memory. În fereastra nouă care apare, completezi câmpurile Inițial Size și Maximum Size cu valoarea pe care o dorești tu (4-500 MB). Atenție, cele două valori trebuie să fie egale! În continuare, clic pe butonul Set și nu uita să dai un restart la PC.*

P.S. Chiar dacă asta îți va rezolva problema, nu te aștepta ca jocul să funcționeze "ca uns". Cerințele de sistem pentru Morrowind depășesc posibilitățile PC-ului tău cu foarte mult, mai ales pe partea video.

Alex Palade – @

Când pornesc PC-ul meu cu Win98SE, pe monitor văd: SPD not found on DIMM3. Cu toate acestea, PC-ul merge perfect. Ce înseamnă acest lucru?

Apropo: BitDefender7 actualizat este un antivirus bun pentru securitate maximă?

R: *SPD (Serial Presence Detect) este un mic cip ce se găsește montat pe unele module DIMM. În memoria acestui cip sunt stocate informații legate de cantitatea de memorie, viteza, modul de adresare și mulți alți parametri necesari controller-ului de memorie de pe placa de bază. În funcție de această informație, controller-ul accesează memoria într-un anumit mod pentru a se obține performanța maximă. Mesajul de eroare pe care îl primești te anunță că modulul de memorie pe care l-ai instalat în slotul 3 nu conține cipul SPD, astfel controllerul de pe placa de bază nu poate utiliza respectivul modul la parametrii specificați într-un cip care nu există. În acest caz, încearcă, dacă este posibil, să setezi manual din BIOS toți parametrii legați de respectiva memorie. În momentul de față, setările memoriei par să fie "By SPD". Configurarea manuală cu aceleași valori (pe care le poți citi imediat sub linia "By SPD") te va scuti să mai citești acel mesaj, pentru că BIOS-ul plăcii de bază nu va mai căuta cipul SPD.*

În ceea ce privește BitDefender 7, acesta poate fi un antivirus și/sau un firewall destul de bun dacă îl configurezi mai în amănunt (advanced). De obicei, opțiunile standard nu sunt întotdeauna suficiente. Trebuie să treci în revistă mai multe variabile, printre care și cele legate de modul de conectare la Internet sau modul de scanare a fișierelor.

Dragoș Iorga – @

Vreau să-mi pun Linux. Sunt un începător. Așa că vreau să știu și eu ce versiune de Linux mi-ar prinde mie bine să învăț. Și aș vrea să mai știu ce programe mi-ar fi de folos. O altă problemă este aceea ca mulți mi-au spus că, dacă îmi pun Linux (orice versiune), nu o să pot să intru pe Internet. Este adevărat? Și aș mai vrea să știu ce pot face cu Linux-ul.

R: *Dintre toate distribuțiile de Linux existente pe piață nu există nici una care să se adreseze exclusiv celor care vor să învețe Linux. Există totuși unele care printr-un mod grafic sau printr-o documentație mai elaborată facilitează înmagazinarea rapidă de cunoștințe într-un mod mai simplu. Una dintre aceste distribuții este și Red Hat. Dacă ești interesat, poți găsi ultima variantă în CHIP Special Red Hat 9.0. Interfața grafică și meniurile în limba română te pot ajuta să atingi un anumit stadiu de performanță. De obicei, orice distribuție Linux este însoțită de un "bagaj" imens de softuri și utilitare de care s-ar putea să ai nevoie.*

Acei "mulți" care ți-au zis că nu poți să intri pe Internet din Linux se înșală amarnic. Sistemul Linux (indiferent de distribuție) este unul dintre cele mai performante sisteme de operare când vine vorba de Internet. Totuși, depinde și de modul în care se face această conectare la Internet. Dacă dispui de un modem de tipul WinModem, într-adevăr poți să îți iei adio de la Internet. Pentru Linux ai nevoie de un modem hardware.

■ **BogdanS**

CONCURS LEVEL ŞI





Câştigă jocul Warcraft III: Frozen Throne

Câţi eroi noi au fost introduşi în expansion-ul Warcraft III: Frozen Throne?

a. 1

b. 4

c. 7

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului Warcraft III: The Frozen Throne din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 septembrie 2003.

CONCURS LEVEL ŞI





Câştigă jocul Worms Blast

Cu ce joc seamănă foarte mult Will Rock?

a. IGI 2

b. GTA: Vice City

c. Serious Sam

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului Will Rock din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 septembrie 2003.

CONCURS LEVEL ŞI

THRUSTMASTER®



Câştigă Thrustmaster Firestorm Digital 3 Gamepad

Ce tip de produs este BenQ FP791?

a. monitor

b. maus

c. CD-ROM

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în rubrica Hardware din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 septembrie 2003.

Terminator 3
Rise of the Machines

Arnold is back! Mai în formă decât oricând și mai dedicat cauzei drepte decât în Terminator 2. Un deceniu a trecut de când John Connor (Stahl) a pus umărul serios la împiedicarea dezastrului dezastrelor, The Judgement Day, și a salvat omenirea de la distrugerea în masă. În prezent, Connor trăiește și nu prea există, adică nu are casă, cărți de credit, telefon celular (în viitor, ca și astăzi de fapt, ești considerat homeless dacă nu ai așa ceva) și nici un loc de muncă (aici deja se îngroașă gluma). Nu există nici un semn al existenței sale. Partea bună din toate acestea este că Skynet – rețeaua de mașini care a încercat odată să-l omoare și să dea drumul războiului împotriva umanității – nu are nici o posibilitate să-i dea de urmă. Asta până în ziua în care, din umbrele viitorului, apare T-X (Loken), cel mai sofisticat cyborg al Skynet-ului. Acesta este trimis înapoi în timp pentru a duce la capăt treaba pe care predecesorii săi au lăsat-o neterminată. Mașinăria cea nouă nu este numai neobosită în căutarea țintei ei, dar mai este și superfrumoasă. Singura speranță de supraviețuire a lui Connor rămâne Terminatorul (Schwarzenegger). Împreună, ei trebuie să învingă tehnologia superioară a lui T-X și să îndepărteze pericolul zilei Judecății de Apoi.





Data lansării 8 august 2002
Distribuit de InterComFilm România



Charlie's Angels:
Full Throttle

Filmul pe care-l veți putea urmări la sfârșitul lunii august în cinematografele de la noi din țară este urmarea succesului de care s-a bucurat comedia plină de acțiune și aventură din 2000: Charlie's Angels. Veți ști la ce să vă așteptați dacă vă spun că-n film vor apărea și de data aceasta bunătățile: Cameron Diaz, Drew Barrymore și Lucy Liu. Acestora li s-a adăugat, spre încântarea ochilor cinefilului doritor de frumos, și inestimabila Demi Moore.

După ce primii 3 îngeri au salvat un agent guvernamental, Ray Carter (Robert Patrick), dintr-un „așezământ" mongol, o nouă misiune îi așteaptă. Frumusețile vor trebui să recupereze 2 inele de titanium ce conțin informații despre operațiunile secrete ale guvernului, pentru care orice țară teroristă ar plăti milioane de dolari. Fetele se deghizează în tot felul de arătănii, de la agenți CSI, motocicliști supărați, luptători profesioniști, până la vânzătoare de hotdog și dansatoare profesioniste. Dacă vreți să vedeți pe cine descoperă în spatele acestui complot, va trebui să mergeți la cinema.

Data lansării 29 august 2002
Distribuit de InterComFilm România







Sexul și jocurile online

Misoginismul a atins "puritatea" jocurilor

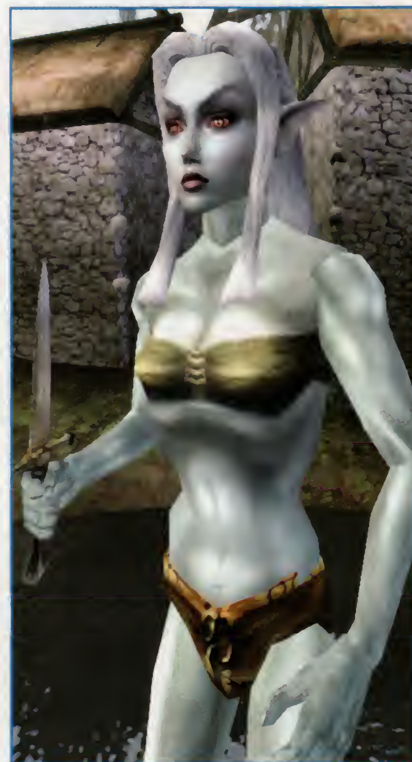
După cum se poate deduce foarte ușor, maniile unora pot duce la concluzia că jocurile online reprezintă un laborator extraordinar pentru studiul comportamentului uman. Ele oferă posibilitatea depersonalizării și nu impun decât un set foarte restrâns de reguli în comparație cu viața reală. Ca urmare, un anumit profesor Edward Castronova de la Universitatea California a efectuat un studiu apropo de discriminarea sexuală din Everquest. Deși numele lui ne poate spune multe lucruri nu tocmai de preferat, totuși acest studiu este destul de interesant.

El sau Ea

Ca să spunem lucrurilor pe nume, atunci când ați jucat un asemenea joc, de câte ori nu v-ați pus problema dacă în spatele frumosului personaj feminin, îmbrăcat într-o robă 100% Cotton care mai are și nu știu câte enchant-uri nu se află un individ de sex masculin? Adică dacă acest lucru se poartă pe MIRC, unde 5 oameni se distrează de rup locul pentru că unul face pe "femeia" "la-ndemână", de ce nu și în jocurile online? Ei bine, conform profesorului Castronova, 90% dintre jucătorii de Everquest sunt masculi. În joc însă, doar 80% dintre personaje sunt de sex masculin, ceea ce înseamnă că rămân 10% dintre masculi care aleg gagici pe post de "extensii" în lumea virtuală. Motivele pentru care aceștia fac acest lucru nu sunt foarte bine cunoscute. În Everquest nu contează dacă personajul este feminin sau masculin, deoarece bagajul de atribute și skill-uri și modul de dezvoltare sunt exact aceleași. Așadar, acest motiv se exclude. Evident, majoritatea personajelor feminine alese de bărbați sunt frumoase. Asta înseamnă ori că jucătorul nu se identifică cu personajul, ori că se identifică cu o femeie neapărat frumoasă. Studiul arată că majoritatea personajelor feminine sunt fie elf, fie human; foarte rar se întâlnește câte o femelă de orci sau dwarfi. Mai mult decât atât, elfele conduc destul de detașat, probabil datorită urechilor și buzelor mult prea senzuale.

Misoginism peste tot

Misoginismul a apărut ca termen imediat după ce jumătățile bărbaților au trecut prin etapa de emancipare. Prezența sau absența acestei caracteristici la un om nu spune nimic de fapt, atâta timp cât emanciparea femeii continuă. În clipa în care discriminarea sexuală va dispărea, unii dintre voi ar spune că va fi vai de capul nostru. Alții spun că emanciparea femeii va înceta pur și simplu, iar certurile din casă, care se terminau de obicei cu ochii umflați ai soției, se vor soluționa la masa tratativelor. Același profesor Castronova a studiat un pic piața, examinând vânzările de personaje pe PlayerAuctions.com. Astfel, cel mai ieftin personaj masculin a costat 40$, iar cel mai scump 2.250 de dolari, cu o medie de 333$. În tabăra de peste deal, un personaj feminin se vinde cam cu o medie de 41$ mai puțin decât unul masculin, adică o discriminare sexuală de 12%. Dacă studiul ar fi fost făcut pe români, probabil că ar fi descoperit faptul că noi cumpărăm mai mult femei decât bărbați, lucru care l-ar fi condus probabil la concluzia că avem cu toții nevoie de consultanță.



Păi cum să n-alegi, mă, așa ceva!?

PLAYERAUCTIONS

Level 61 Druid, plus all items, plat, & Alts

Item # 1057785331

Currently: 700.00 USD — First Bid: 700.00 USD
Quantity: 1 — # of Bids
Time Left: 3 days and 6 hours + Countdown. — Location
Started: 07/08/03 13:16:00 — Country
Ends: 07/13/03 13:16:00
Seller: blinky70 () 0.0%
Registered in USA
view feedback on seller | view other auctions by seller | ask seller a question
High bid
Payment: Money Order/Cashiers Check
Shipping: Buyer Pays Actual Amount

Seller assumes all responsibility for listing this item. You should contact the seller to resolve any questions before bidding. Currency is USD (U.S. Dollar) unless otherwise noted.

Description

Level 61 female woodelf Druid w/ epic and Horse CDs includedall expantions enabled http://www magelo com/eq_view_profile html?num=468237 Comes with Various items and plat Lvl 25 or 26 SK/ with tier dal gear Lvl 26 BST w/ gear Lvl 40 War no gear Lvl 13 necro (Mule with some items and very little gear) Lvl 13 twinked outwarrior (Has my level 40s gear OP) A black medallion,A Glowing Orb of Luclinite, Amulet of the Haven, Bag of Sewn Evil-Eye, Bellows Crafted Cap,Black Velvet Pants,Blue Diamond Electrum Earring, Circled Toe Bones, Cloak of the Wise, Coldain Skin Boots, Coldain Skin Gloves, Coldain Tanners Kit,Corroded Plate Boots, Corroded Plate Gauntlets,Earring of the Solstice, Earring of Woven Bark, Electrum Star Ruby Ring,Elysian Bracelet, Elysian Tunic, Eroded Leather Gloves, Fisherman's Companion, Fur-Lined Coldain Prayer Shawl, Girdle of the Blood Fiend , Gloves of Earthcrafting , Golden Cat Eye Bracelet , Golden Diamond Mask, Golem Tear Ring, Hand Made Backpack,Lamentation , Large Smoothmetal Torque, Nature Walkers Scimitar (Epic), Opal Encrusted Stein, Opaline Earring, Pauldrons of Witness,Planar Sewing Kit,Rallic Pack, Raw Diamond , Ring of Torden, Runed Mithril Bracer , 30299 | Velium Blue Diamond Bracelet, Velium Diamond Wedding Ring, Velium Ruby Veil, White Gold Necklace, White Rope Bridle, Woven Grass Boots, Woven Grass Vambraces, and

Licitație la 700 USD

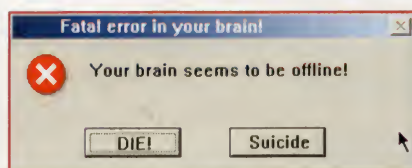
"Hai și ia gagica!"

Cu alte cuvinte, la tarabele PlayerAuctions.com discriminarea sexuală este în floare. Totuși, în comparație cu realitatea "Satelor" Unite, unde femeile sunt plătite cam cu 28% mai puțin decât bărbații cu slujbe similare, în jocuri e mai bine. Cum de în jocuri întotdeauna e mai bine, nu pot să-mi dau seama. Probabil că există un procent destul de mare de femei care își iau personaje masculine... Din nefericire, studiul acesta nu a mai fost făcut.

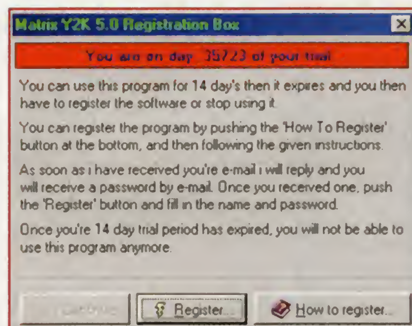
■ Locke



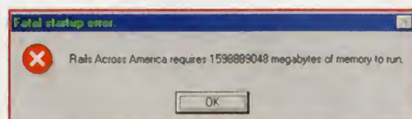
În ce situație o ușă poate face parte din ființa ta? Iată și răspunsul. Imagine primită de la Mikey B. the Sandman.



Cam complicată situația! Greu de ales. Imagine primită de la Lucian Daia.



Visul oricărui român: un shareware care să meargă și peste 100 de ani. Imagine primită de la Adryan Eugen.



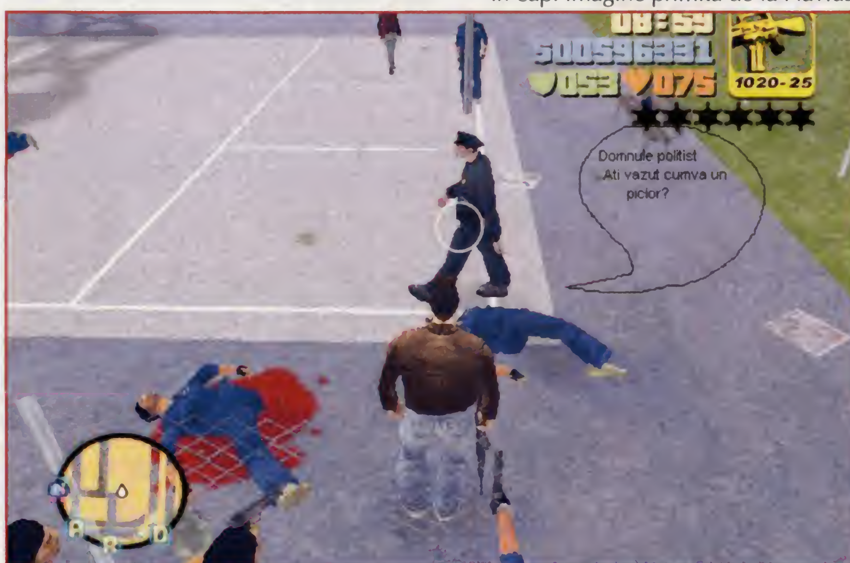
Se pare că deceniul ăsta nu vom putea juca Rails Across America. Imagine trimisă de BoA.



Bună întrebare. Imagine primită de la Flavius.



Într-o zi mi-am dat seama de ce mă durea gâtul atât de tare: îmi crescuse un zid în cap. Imagine primită de la Flavius.



Acum sunt convins: străzile sunt bântuite de canibali care preferă numai și numai picioare. Dacă se poate, stângul. Imagine primită de la Ert Ggf.



Mașinuța asta are multă credință în ea, altfel nu văd cum ar reuși să calce apa. Imagine primită de la Maverick.

Câștigătorul din acest număr este Flavius.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.

talon de abonament — LEVEL 08/03

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

	Perioada	Preț revistă	Preț abonament
☐	3 luni	~~345.000 lei~~	230.000 lei
☐	6 luni	~~690.000 lei~~	400.000 lei
☐	12 luni	~~1.380.000 lei~~	750.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de comandă — LEVEL 08/03

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
NOU!! CHIP SPECIAL OPEN OFFICE	130.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL WEBSITE	60.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!



www.

Beer For The Homeless

www.beerforthehomeless.com

Am venit de dimineață la redacție și, când am dat să urc scările, m-am lovit de un zdrențuros, bărbos, murdar și cu un rânjet suspect pe față.



"Bă, Mitza! Ai cheia de la ușă? Hai că stau de azi noapte pe aici și vreau să-mi verific și eu mail-ul". Era Koniec...

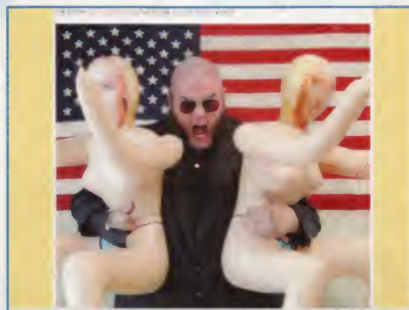
A doua zi, Sebah i se alăturase. După două zile, toată redacția era îmbrăcată în zdrențe și suspect de fericită, iar pe fiecare birou începuseră să se strângă munți de cutii goale de bere. Am înțeles că dăduseră peste niște fete drăguțe care, cum îi vedeau, cum li se aruncau în brațe și le ofereau bere.



Hai că fug și eu, poate au schimbat meniul și ne dau un vin de Porto, ceva...

Shane for Sheriff

myweb.cableone.net/jonestownbunker



Shane vrea să fie șerif. Shane s-a săturat să fie marginalizat, ridiculizat și discriminat. Vrea drepturi egale cu toți ceilalți și vrea să-i pedepsească pe cei care nu cred în cauza lui. Shane promite câte o păpușă gonflabilă pentru fiecare alegător și XXL-ul 24/24.



Cum să nu-l votezi?

NationStates

www.nationstates.net

Vrei să emigrezi? Am o soluție mai bună! Ce-ar fi să-ți faci propria țară? Să o conduci așa cum știi tu, să votezi legile pe care le vrei tu, să impui o

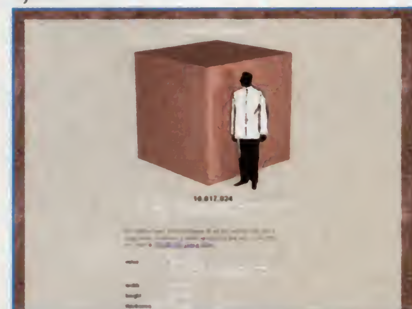


orientare politică așa cum îți place ție și să scazi taxele în fiecare dimineață... Ei bine, NationStates îți oferă această posibilitate. Este un site care poate fi haios și distractiv, dar și extrem de serios și interesant. Depinde numai de ce vrei tu. Oricum, la sfârșitul zilei nimeni nu o să te tragă la răspundere pentru ce ai făcut... Cam ca în România.

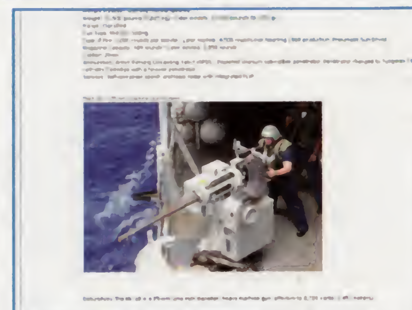
The MegaPenny Project

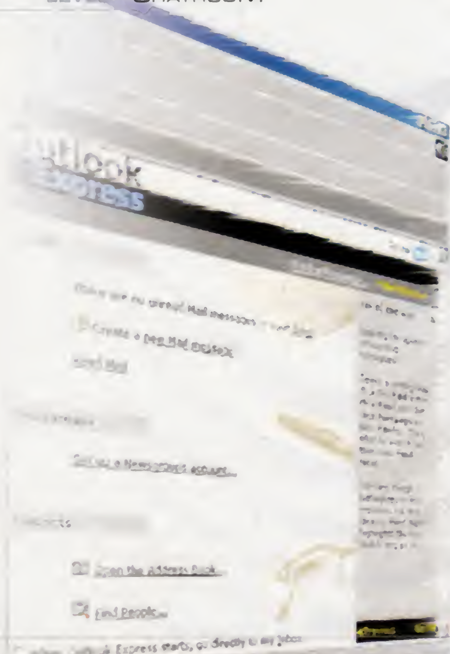
www.kokogiak.com/megapenny

Aveți o fisă? Chiar două? Sunt grele? Vă incomodează? Ce-ați zice atunci dacă v-ați trezi cu un miliard de fise? Nu vă sperie ideea? Dar un trilion de fise? Nici așa? Sunteți sigur? Verificați pe www.kokogiak.com/megapenny și poate o să vă veniți în fire. După aceea, încercați să vă imaginați un milion de vaci puse una peste alta. Dacă nu aveți imaginație, tot site-ul de mai sus vă va ajuta.









Părinţii şi jocurile

Problemă veche... Fiecare dintre noi a avut câteva "discuţii" cu părinţii pe tema calculatoarelor, a jocurilor şi a timpului pe care ni-l petrecem cu ochii în monitor. Evident, adevărul e pe undeva pe la mijloc: avem şi noi dreptate, dar şi ei ştiu ce vorbesc. Mă bucur să văd că aţi înţeles asta şi puţini dintre voi au abordat în scrisori o atitudine extremă în legătură cu acest subiect.

Pentru data viitoare vă propun următoarea temă: viaţa reală sau cea virtuală? La modul cel mai serios, ce preferaţi şi mai ales de ce... cu plusuri, minusuri şi tot tacâmul.

Vă aştept scrisorile pe adresa redacţiei şi mail-urile pe adresa mitza@level.ro.

Baftă!

■ Mitza

Dj_Cobra

În sfârşit a venit vacanţa şi pentru mine. Am terminat cu capacitatea asta blestemată şi acum îmi pot dedica tot timpul jocelor. Nu pot să vă spun cât de enervantă şi stresantă a fost perioada de învăţat şi cât de mult se enerva mama când mă prindea jucându-mă Warcraft sau GTA în loc să învăţ comentariile la română şi munţii la geografie. Nu mă puteam juca în linişte decât pe timp de noapte, când aşteptam cu nerăbdare să se culce părinţii, după care porneam PC-ul încet, deschideam monitorul, îmi puneam căştile în linişte şi mă bucuram de puţinele ore care le aveam la dispoziţie (în zilele de şcoală nu stăteam decât până la 3:00, iar în weekend până la 6:00 sau chiar 7:00). A doua zi eram foarte obosit, adormeam în timpul orelor (motiv pentru care îmi luam cd-playeru' şi ascultam în ore muzică) şi nu puteam să învăţ. Într-o zi mi-a venit o idee. Am dezvoltat-o într-o metodă prin care să nu-şi dea seama părinţii că stau pe net sau că fac o misiune din GTA3. Mai întâi deschideam Winamp-ul sau orice alt program de muzică, puneam câteva melodii în playlist şi îl puneam pe "minimize". Apăsam „Prt Scr Sys Rq" (este una dintre tastele de lângă "Scroll lock"), deschideam Paint-ul şi apăsam paste, după care puneam imaginea ca wallpaper. Apoi mă duceam în Start à Control Panel à "Taskbar and start menu" şi bifam opţiunea "Auto hide the taskbar". Pe urmă intram în joc sau stăteam pe mIRC şi de câte ori intra cineva în cameră, apăsam pe "show desktop" şi nu se vedea nimic în taskbar decât Winamp. Nice, nu?

Alte ocazii de joacă mai aveam când plecau părinţii la cumpărături, la rude sau afară din oraş. Atunci chiar că mă distram. Mama nu a înţeles şi nu cred că o sa înţeleagă faptul că eu sunt dependent de calculator, ca mulţi dintre voi. Nu îmi pot imagina viaţa fără el.

Trebuie să recunosc că mai avea şi ea dreptate: "capacitatea este doar o dată în viaţă şi trebuie să te pregăteşti foarte bine pentru ea, chiar dacă înseamnă să nu mai stai la calculator deloc". După părerea mea părinţii nu trebuie întotdeauna ascultaţi, mai ales pentru că ecuaţia "Noi-jocurile-părinţii" nu are soluţii.

Super_gameru

E greu să ne înţeleagă...

Îmi amintesc de vremurile când învăţam de unul singur Qbasic pe un amărât de Cip, primit de la un văr căruia părinţii s-au hotărât să-i cumpere un 486. Şi de ce credeţi că învăţam eu Qbasic? Pentru că vroiam să-i conving pe ai mei să-mi cumpere un calculator adevărat. M-au tras ei pe sfoară câţiva ani, însă când au început să-mi găsească abonamentele pe care mi le făceam la sala de jocuri din oraş, s-au gândit că ar fi bine să-mi spună că dacă învăţ şi iau notă mare la capacitate ca să pot intra la cel mai bun liceu din oraş, o să-mi cumpere calculator. În sfârşit intru eu la liceul la care vroiau ei şi calculator tot nu mi-au luat. Treaba nasoală era că se închisese sala de calculatoare şi nu prea aveam ce face, aşa că i-am bătut la cap până mi-au luat calculator.

De atunci s-au îngrozit de nenumărate ori când m-au găsit la 4:50 am jucând Desperados sau când au văzut că am strâns 1.800.000 ca să-mi cumpăr, după cum spunea tata, "o plăcuţă mică care nu e bună decât la jocuri şi la filme" (era vorba de placa video). Când mă întreabă cu ce mă aleg de pe urma

jocurilor, eu le răspund : "cu ceva ce voi nu aveți cum să înțelegeți" sau "e un mod de viață, și încă unul frumos fără de care nu știu cum aș trăi". Iar ei dau verdictul... Mama spune : "copilul ăsta a luat-o razna rău de tot, trebuie să facem ceva cu el că în stilul ăsta nu știu ce o să se aleagă de capul lui", iar tata răspunde: "e destul de mare și trebuie să-și dea seama că greșește sau cine știe, poate vrea să ajungă să facă jocuri", iar mama rămâne puțin mirată de răspunsul dat de către tata. Știe el ceva, că nu degeaba îl mai găsesc cu ochii roșii în fața calculatorului după 4 ore de Solitare sau mai știu eu ce joculeț de DOS.

Ce vreau să spun e că fără jocuri noi gamerii nu am putea trăi și părinții noștri trebuie să accepte asta chiar dacă le e destul de greu să înțeleagă de ce pierdem noi nopțile în fața monitorului "la aceleași jocuri fără înțeles" sau în săli de calculatoare. Un alt lucru pe care părinții noștri nu-l înțeleg e următorul: "La ce îți trebuie ție să te duci la Internet-Cafe sau la sala aia de jocuri când tu ai calculator și internet acasă??? Asta chiar nu pot să înțeleg!!!"

Într-un fel, eu zic că trebuie să-i înțelegem pentru că e greu pentru ei (care nu au trăit înconjurați de calculatoare) să accepte ca odrasla lor să stea 4-5 ore/zi (dacă ar știi că eu stau 7...) în fața calculatorului doar ca să se joace și le e greu să înțeleagă de ce calculatorul (jocul) e pentru mulți dinte noi cel puțin la fel de important ca școala. În plus, mai e și copilul colegei de la serviciu care are 10 pe linie, nu chiulește și la calculator nu dă drumul decât când trebuie să facă ceva pentru școală. Pe lângă toate acestea mai e o mare problemă: gamingul profesionist din România e slab dezvoltat, e prea puțin promovat, există doar câteva concursuri oficiale, însă mare parte dintre noi află de acestea dupa ce s-au încheiat și toate astea fac o impresie greșită asupra părinților noștri, care nu o să creadă că și din urma gamingului se pot obține și bani, pe lângă bucuria sufletească, glorie și prieteni.

Seby

Părinții? Interesantă temă... Aș fi curios să văd computerul prin ochii lor, folosind și cutia lor craniană, însă nu pot (nu că nu ar avea cutie craniană, ci "conținut"!). Cu toții știm că "joaca" (ei numai asta înțelegând prin computer) este un mijloc de șantaj (de ex: "nu înveți, ciuciu computer"). Ei știu foarte bine că acest drog ne trebuie cel mai tare și se folosesc de acest lucru... Și când ți-e lumea mai dragă și te joci, de exemplu, Vice City sau Splinter Cell (jocuri considerate de mine de origine divină, apărute cred printr-o greșeală pe planeta Pământ și bineînțeles terminate de vreo câteva ori – un joc bun prin asta se deosebește, prin faptul că te "prinde" și nu te mai "lasă" până nu îl joci, și joci, și joci, și joci, și tot joci până când apare un altul mai bun). Revenind la oile noastre, după cum spuneam ceva mai sus, "și când ți-e lumea mai dragă și te joci" și nici n-apuci să termini un Morrowind (că s-ar termina vreodată!) că gata, privirea ta devine din ce în ce mai slabă, mâinile îți tremură, începi să transpiri (nu pentru că nu ai aer condiționat în toiul verii sau că ți-ai luat noul număr Hustler!) numai din cauza unor simple cuvinte ce sună cam așa: "De azi încolo, până când nu faci 'X lucru', nu mai pui mâna pe computer". Și atunci imaginația noastră începe să lucreze, își pregătește benzina, se urcă în tractor și dă-i nene pă câmp... În aceste momente am fi niște producători de jocuri cu violență extremă superbi... Numai gândiți-vă câte drujbe, shotgun-uri, snipere, mitraliere, tiruri sau alte modalități de a ucide ne trec prin cap, câte scenarii, cât sângeee...


Eu vreau să mă joc! Ba eu vreau să mă joc!!!

Dar după cum cu toții știm, astea ne trec numai prin cap, nu și prin mână (mai bine!). Oricum mai sunt și excepții (uitați-vă la știri), dar să lăsăm asta că după aia ne interzic ăștia jocurile...

În concluzie, nu trebuie să catalogăm părinții ca fiind niște judecători ce se pregătesc a-ți da sentința (zile, săptămâni sau luni de abstinență de la PC), pentru că dintr-un anumit punct (îngust rău) de vedere, au și ei dreptate (nu mai comentez și pe chestia asta că iarăși o dau în jocuri).

Ca să termin aceste rânduri, pot să vă spun că sunt unul dintre acei puțini "fericiți" pe care părinții îi înțeleg, bineînțeles excluzând faptul că tata stă lângă mine cu un ciomag, citind această scrisoare și apoi îndreptându-se spre mineeeee aa534 ssdfnhaf d6456ckll...

Nu s-a întâmplat nimic, nu vă faceți griji, sunt foarte bine, am lovit un pic tastatura (din greșeală!)... oh nu, tati nu mai daaaa 78jf9v;;;f-';llL:df/'d7/// kpg0cb...

Snt forte bin , mai putn cteva prti ale corplui meu, ba tstatura ast mrge sau ar cva mnitoru..

Hai Pa!

Stângaciu Octavian

Ei bine, nu cred că există un părinte care să fie de acord cu programul autoimpus de gamer. Cu toate acestea, sunt părinți mai indulgenți și sunt părinți... mai părinți.

Să începem cu rolul pozitiv al părinților. În primul rând, un gamer trebuie să aibă un calculator, calculator care este achiziționat de părinți. Tot de părinți sunt finanțate viitoarele upgrade-uri că deh, a venit AvP II, GTA III, Unreal 2003 și acum vine Half-Life II.

Pe deasupra, părinții vor ca să aibă copii vii, de asta cred că mai merg fazele cu mâncatul la calculator și jucatul când, vezi Doamne, nu pot să dorm.

Să trecem și la rolul negativ al părinților în domeniul gameristic care, din fericire, este mult mai puțin evident. Știm cu toții amenințările de genul "Octave, stinge calculatorul că altfel vin și încep să trag de cabluri", dar nu am prea auzit de părinți care să facă ceva

chiar radical. Dacă i s-a întâmplat vreodată cuiva să vină în cameră mama/ tata cum venea Kramer în Seinefeld și să tragă de cabluri sau să facă orice altceva dăunător calculatorului, le sunt frate de suferință.

Acum, pe final, trec la experiențele proprii. Sunt singur la părinți deci nu a trebuit să trec prin ce au trecut unii colegi de-ai mei, de genul Mortal Combat cu sora mai mare, și când zic Mortal Combat vreau să spun că nu pe calculator. Când eram mai mic, singura "pedeapsă" administrată de părinți era să pună parolă, la început în Windows și după ce mi-am dat seama cum să o bypass, din BIOS. Nici așa nu a mers, eu știind că trebuie să resetez BIOS-ul, acesta având toate setările pe default, deci nu era problema, iar mai târziu am aflat cum pot trece de parolă fără să folosesc metode așa de "barbarice". Anul trecut, când venea capacitatea, mi-a venit o idee, dar nu am putut s-o pun în aplicație deoarece nu aveam cunoștințele necesare. Anul acesta, la liceu, am avut parte de niște eggheads (asta o să devin și eu) și, cu ajutorul lor, mi-am făcut o minune de program care, până acum, m-a salvat de la multe întreruperi forțate de gaming. Ce face, vă întrebați? Foarte simplu: rulează mereu în background și când apăs pe Ctrl + I, se activează. Când mișcă cineva mouse-ul îmi apare BSOD, dar un BSOD nasol care nu te lasă să resetezi, eu spun doar: "Ce ai făcut? L-ai stricat! Mai îmi trebuie 4 ore să-l fac la loc!". Sfătuiesc pe toți cei care știu programare să-și facă ceva asemănător. Când mama, tata spun să stingi calculatorul, îl lași pornit, activezi programul, pleci prin casă sub un pretext fals (mi-e foame) și cineva o să-l stingă, sau măcar o să încerce. Dacă părinții știu ceva mai mult, se poate rezolva, dar nu am venit să vorbim despre asta (poate într-un număr viitor; de mult vreau să spun asta).

De departe, pedeapsa pe care o aplică părinții mei este cea mai cruntă de până acum. Au loc "mici" întruniri ale părinților din bloc și nu numai, unde pun la cale pedepse colective. Dacă 50 de copii nu mai au voie să-și ia CD-uri, este cam complicat, chiar și cu smuggling-ul. DAR vine celălalt părinte care îți aduce CD-uri în ciuda deciziei celuilalt. Mai sus, am folosit termenul "părinți" la singular. De obicei unul te ajută și celălalt vrea să vadă calculatorul pe geam. De obicei primul este tata și apoi vine mama, cel puțin așa este la mine.

Să nu uităm totuși că dacă nu erau ei, noi nu mai eram gameri.

B.

Părerea mea e că majoritatea părinților nu înțeleg că acești "monstruleți" – adică jocurile – sunt ca niște droguri pentru ce numim noi un gamer... pur și simplu nu te poți lăsa... Țin minte o dată când mi-am dus calculatorul la reparat (l-am ținut activ prea mult și a cam "pățit-o"); nu numai că eram cu moralul mai jos ca de obicei, dar nici nu mai puteam să învăț (ca să vezi...). Pentru mulți dintre noi joaca pe calculator a devenit o necesitate la fel ca mâncatul și dormitul (unii poate nici nu le iau în considerare pe ultimele două). Nu neapărat toată ziua (că doar viața nu se rezumă doar la asta)... dar câteva ore acolo putem spune că "trebuie" pentru a ne satisface această nevoie.

Una din marile probleme cu părinții (cel puțin în cazul meu) este cea legată de pierderea parțială a vederii. Sunt de acord cu asta, dar știți cum e: în viață trebuie să faci sacrificii (și cam asta le mai spun câteodată părinților când mă bat la cap, dar ei o iau drept glumă de fiecare dată). De parcă părinții noștri n-ar avea și ei "drogurile" lor. Mă refer la cafea, alcool, de țigări nici numai spun... așa că de ce să nu avem și noi drogul nostru care să ne facă să uităm de zile și de probleme... și de tot...

Și chestia cu pierderea vederii este doar una din problemele ce vin de la prea multă joacă... Eu, personal, văd bine (și încă nu port ochelari), dar am alte probleme cum ar fi durerile zilnice ale coloanei de la statul pe scaun, diminuarea capacităților memoriei (oare ce mă voi face cu ea când voi da bacalaureatul?) și desigur scăderea eficienței în relațiile sociale. Asta e, nu-i plăcere fără durere. Acum depinde cum se împacă fiecare cu consecințele (scuzați cacofonia). Și fie va rămâne gamer sau le va da (dar mă îndoiesc) părinților dreptate.

Și recunosc că nu am probleme "foarte" mari cu părinții mei (în caz că-mi spun să pun mâna pe o carte, eu pot să-i ascult... dar de obicei n-o fac și iau spusele lor așa, ca un simplu sfat că doar au ei încredere-n mine) și de obicei mă pot juca chiar toată ziua (de-ar face frate-meu altceva... și n-ar veni să-și ia și el "partea"). Dar cred că mulți dintre voi aveți mult mai multe necazuri decât mine.

În final am un singur lucru de spus... TRĂIEȘTE-ȚI VIAȚA !

Butan lampant a.k.a Bam margera

Ora 10.30. Vă scriu scrisoarea asta. Înainte cu o jumătate de oră stăteam pe WC și citeam LEVEL-ul (pe bune).

Tema propusă este foarte bine aleasă deoarece toată lumea obsedată de calculator are probleme cu părinții (excepții sunt destule, totuși). Sunt în clasa a 8-a și am de dat examenul de capacitate așa că toată ziua părinții mei stau și se uită pe gaura cheii cu binoclul. Dacă se aude un click din camera mea, dărâmă ușa cu toporul și intră cu MP5-ul cu amortizor (ca să nu audă vecinii de sus ce se întâmplă) și mă ciuruie.

Într-o seara jucam GTA: WC și Entăr Da Metrics... După câtva timp intră nervos taică-meu în cameră și urlă la mine parcă aș fi surd. Îmi spune că dacă nu închid calcu, mă bagă în pivniță și îmi pune masca de fier.

Închid, mănânc, spăl, citesc (LEVEL), culc. Mă trezesc după o jumătate de oră să beau apă și ce crezi că-mi văd ochii? Lumina aprinsă în cealaltă cameră.

Ca un soldat mă târăsc pe burtă (orele de yoga nu au fost în zadar) și deschid încetișor usa. Până aici am aburit așa că poate nu o să mă credeți... Ce să vezi? Tata, 45 ani, juca DF:TFD în prostie. Mai știe să joace Project I.G.I, Driver și CS.Tata juca DF cu căștile pe urechi. Ce? Tata juca DF cu căștile pe urechi. Ce? Tata cu căștile juca pe urechi DF. Ce? Urechile jucau pe tata în cășți DF. Încep să îmi pierd mințile! De aceea ne trimit undeva... ca să se joace ei pe computer!!!

Ne-au mai scris: Un fan din Constanța, raziel 14, cronox, Cosma Mihai Constantin din București, alinutz din Cluj, Florin aka. QTroniX, Timcu Aristide Ciprian din Constanța, Vlad Stociulescu aka Krossfire din ordinul Căpșunii Purpurii ('trăiți! – n.r.), Bogdan Poenaru -aka- RulZMakeR, b.gridan, Terek Andrei, Anonimus, alex14, Apostol Vlad, Veon (citește preview-ul de Sniper – n.r.), Cristina Chirvasie, vishu, Popescu Constantin din Prahova, Talpalaru Vlad din Iași, Moraru Rareș din Iași, Stegaru Valentin din București.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)
Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (webmaster@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)
Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 11:00 și 13:00

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:







Microsoft Flight Simulator 2004

Zborul mai aproape ca niciodată



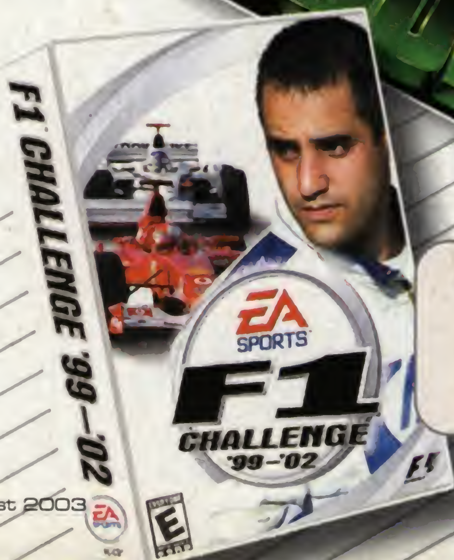
The Hulk

Monstrul verde vine și pe PC-uri.



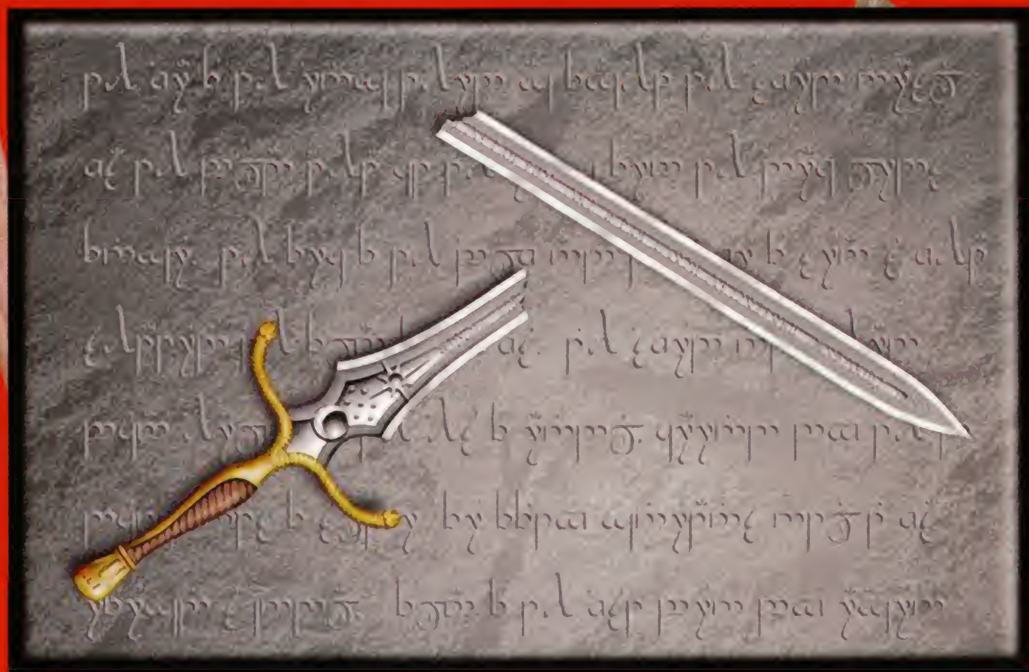
Neighbours From Hell

Te-au supărat vecinii? E timpul să te răzbuni!



F1 Challenge '99-'02

Schumi nu o mai duce prea bine. A venit timpul să-i luăm locul!





HOME AUDIO-VIDEO

LINX
USB plus



Soluție de achiziție de semnal video convenabilă, cu intrare video analogică.

Intrări: video complex, S-Video, audio stereo; 320 x 240 pixeli; Include aplicațiile: Studio LE, Expression LE Compresie MPEG-2

57€

Pachetul Pinnacle LINX USB include o interfață de captură și aplicații pentru editare video. Interfața LINX USB primește semnal vido analogic pe care îl convertește in semnal video digital care poate fi descărcat ușor pe calculatorul tău pentru a fi editat. Programele incluse pachetului îți vor permite editarea ușoară a filmelor, adăugarea de efecte speciale, texte, titluri sau alte imagini care vor transforma imaginile captuare in adevărate spectacole video.

Cu acest pachet vei obține foarte ușor montaje video de calitate pe care apoi le vei putea scrie pe CD-uri, le vei putea viziona împreună cu prietenii sau familia, sau chiar creea prezentări video multimedia pentru firma ta.

Steinberg
My MP3 4.0 Pro



Transformă calculatorul dumneavoastră într-un tonomat audio digital, suportă MP3 Pro, mai multe efecte virtuale, sunet spațial și versiunea completă a get it on CD 3.1 SE.

39€

Cea mai apreciată aplicație audio pentru ascultarea fișierelor WMA, MP3, WAVE sau orice format audio, din întreaga lume. Calitățile profesionale ale Steinberg myMP3 PRO i-au adus aprecierea cunoscătorilor și profesioniștilor. Practic, nici un studio audio sau radio nu se poate lipsi de avantajele pe care le oferă myMP3 PRO. Cu această aplicție se pot organiza fișierele audio într-o bază de date, se pot aplica efecte digitale real-time, se pot salva pe disc play list-uri, se pot converti fișierele audio in toate formatele disponibile si se poate face ripping după CD-urile audio. Mai mult, se pot adăuga plug-inn-uri VST de la renumita firmă Steinberg pentru mărirea opțiunilor și performanțelor în editarea sau mixarea fișierelor audio. Practic, cu myMP3 PRO poți avea propriul tău studio disco sau radio.

Tuner TV
(PCTV)



PAL B/G, D/K, SECAM; Captură/editare: MPEG-2, DV, 720 x 576 pixeli; Intrări: antenă, video complex, S-Video Sunet: mono Facilități: timeshifting, teletext, telecomandă infraroșu

49€

Pinnacle PCTV este interfața care face din calculatorul tău televizorul pe care ți l-ai dorit. În plus, poți să-ți capturezi emisiunile dorite sau casetele video VHS, să le convertești și să le salvezi în formatul dorit (*.divx, *.mpeg1, *.mpeg2 etc). Totul se face în timp real. Mai mult, poți avea acces la teletext, direct de la consola calculatorului tău sau din telecomandă. Pinnacle PCTV este însoțit de aplicația STUDIO 8, care îți permite editarea materialelor video, aplicare de efecte, texte sau titluri, ceea ce va transforma calculatorul într-o stație de edtitare video performantă.

„Televizorul" va detecta automat toate programele disponibile în aer sau pe cablu, dipunând de facilitatea Hyper Band, chiar vei putea alege prin comparatie ce canal de televiziune vei urmări, deoarece Pinnacle PCTV include opțiunea Picture in Picture.

www.flamingo.ro/pinnacle

Cumpără de la Flamingo Computers și poți câștiga un FIAT Stilo, 100 premii Logitech și alte premii IT la Tombola Verii 2003!

PINNACLE SYSTEMS
www.pinnaclesys.com

STUDIO
la tine acasă

STUDIO DC10 plus



Analogic 189€

STUDIO DV plus



Digital 165€

„Viața toată e o scenă, iară noi actori pe ea"

Viața ca un film... profesional

Imaginează-ți cum ar fi să poți vedea cele mai frumoase momente ale tale ca un film în stil Hollywood ! Ei bine, pentru aceasta Pinnacle s-a gândit să-ți pună la dispoziție o interfață de captură video **STUDIO DC 10plus** sau **STUDIO DVplus**, fiecare dintre ele fiind însoțită de aplicația **PINNACLE STUDIO 8. STUDIO DC 10plus** este dedicată capturii video analogice. Beneficiind de avantajul capturii video hardware în format MJPG, ai posibilitatea de a salva pe calculatorul tău fisiere video de foarte bună calitate. Din formatul MJPG, cu ajutorul programului **STUDIO 8** poți transforma PC-ul tău într-un adevărat studio TV. Cu **STUDIO DC 10plus** poți captura imagini video de pe o cameră video [S-] VHS sau Hi8, webcam, TV, sau poți înregistra filmele direct pe CD. Filmele procesate pe PC pot fi rescrise pe casetă.

STUDIO DVplus oferă posibilitatea de a capta imaginea video în format digital si a o reda prin ieșire analogică direct pe televizor. Această interfață funcționează cu formate Microsoft AVI DV, calitatea imaginilor capturate fiind ireprosabilă. Captura se face hardware, fisierele obținute putând fi editate, salvate și li se pot adăuga efecte în timp real. **STUDIO DVplus** împreună cu programul **STUDIO 8** este soluția digitală pentru un studio video.

UN PROGRAM UIMITOR: PINNACLE STUDIO

Simplu de instalat si ușor de utilizat, PINNACLE STUDIO 8 are cea mai prietenoasă și intuitivă interfață de lucru. Ferestrele de lucru, precum și opțiunile din interiorul acestora urmează pașii de montaj și editare profesionali. Mai mult, efectele speciale încorporate pot fi vizualizate în timp real softul beneficiind și de includerea celebrelor efecte de la HollywoodFX. Exportul filmelor se face în format Microsoft AVI DV sau într-un format comprimat și de foarte bună calitate: MPEG2. Cu acest program poți să-ți creezi propriile DVD-uri, cu meniu interactiv și cu opțiuni multimedia, după care le poți imprima direct pe disc. Aplicația se bucură de un editor audio de foarte bună calitate, aplicând sunetele și modificarea lor în timp real. PINNACLE STUDIO 8 face din calculatorul tău un studio în timp real.











FLAMINGO COMPUTERS

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo ro